Niveau(x) d'enseignement : 2 Numéro EDUQ : 9570434
Centre d'intérêt : 630

Lavoie, Francine.

Idées, jeux et ressources : services de garde / [rédaction, Francine Lavoie ; coordination, Luc Rainville]. -- [Montréal] : Commission des écoles catholiques de Montréal, Secteur des services de nutrition et de la petite enfance, 1994.
124 p. : ill. ; 28 cm.

Titre de la couv. Bibliogr. : p. 123-124.

Vedette(s)-secondaire(s) : Rainville, Luc * , éd * Commission des écoles catholiques de Montréal. Secteur des services de nutrition et de la petite enfance

Descripteur(s) : Matériel didactique * Activité d'éveil * Jeu * Services de garde * Activité culturelle * Activité physique * Activité sociale * Projet * Visite * Jeu éducatif * Ressources matérielles * Personne-ressource * Répertoire * Education préscolaire

Banque d'idées et de suggestions à la disposition du personnel des services de garde de la CECM : idées d'activités, de projets, de thématiques et de sorties; jeux divers (d'introduction et d'accueil, théâtraux, écologiques, d'activités physiques, etc.); ressources matérielles et personnes-ressources.

Idées, jeux et Ressources

LA COMMISSION DES ÉCOLES
CATHOLIQUES DE MONTRÉAL
Service aux élèves
Secteur des services de nutrition
et de la petite enfance

CECM

IDÉES, JEUX et RESSOURCES

Publication:	Service aux élèves Secteur des services de nutrition et de la petite enfance
Coordination:	Luc Rainville
Rédaction et secrétariat :	Francine Lavoie
Coordination graphique:	Lucie Demers, Service des ressources informatiques, Secteur éditique
Conception et réalisation de la page couverture:	Francine Lavoie et Antonella Battisti
Impression:	Bureau des services auxiliaires, CECM

L'utilisation du seul masculin pour désigner l'un et l'autre sexe n'a d'autre but que d'alléger la lecture de ce texte.

Tous droits réservés
La Commission des écoles catholiques de Montréal

2e trimestre 1994

4005

95-70434

IDÉES, JEUX, ET RESSOURCES
pour les services de garde de la CECM

Un document qui contient une foule d'idées et de suggestions pour rendre son service de garde vivant;

Un document qui contient une banque de jeux diversifiés pour amuser les enfants des services de garde, tout en favorisant leur développement;

Un document qui contient des noms de personnes-ressources, des adresses, des numéros de téléphone, et une bibliographie qui facilitent la tâche des responsables des services de garde.

MERCI!

À tous les services de garde en milieu scolaire de la CECM pour avoir fourni le matériel de base à la réalisation de ce document.

À Sylvie Halley, service de garde de l'école Guillaume-Couture, Martin Béliveau, service de garde de l'école Saint-Albert-le-Grand, Nancy Fortin, service de garde de l'école Saint-Mathieu, Louis Gagnon, service de garde de l'école La Vérendrye, Claude Sparks, service de garde de l'école Sainte-Claire, Mireille Dussault, service de garde de l'école Marie-Reine-des-Coeurs, Colette Boulanger, service de garde de l'école Rose-des-Vents, qui ont investi beaucoup de temps à la recherche et à la compilation des données provenant de quelque quatre-vingts services de garde.

À Louise Duquette, secrétaire au Secteur des services de nutrition et de la petite enfance, qui a collaboré étroitement à la réalisation du présent document.

À Francine Lavoie, qui a fait la synthèse, inventé et ajouté des jeux et des idées, rédigé et mis en page un document vivant et abondamment illustré.

Nous souhaitons vivement que ***idées, jeux et ressources*** invite à la créativité, qu'il soit une source d'inspiration et qu'il favorise la qualité des services de garde en milieu scolaire de la CECM.

Luc Rainville
Responsable des services de garde à l'enfance
1994

BIBLIOTHÈQUE CENTRALE
C.E.C.M.

TABLE DES MATIÈRES

CHAPITRE 1 IDÉES 1

A. IDÉES D'ACTIVITÉS 3

1.0 Activités culturelles 3
- 1.1 Activités d'art culinaire 3
- 1.2 Activités d'arts plastiques 3
- 1.3 Activités de cirque et de clowns 6
- 1.4 Activités de danse 6
- 1.5 Activités littéraires 6
- 1.6 Activités musicales 7
- 1.7 Activités théâtrales 7

2.0 Activités sportives 8
- 2.1 Activités physiques douces 10

3.0 Activités sociales 10
4.0 Activités scientifiques 12
5.0 Activités diverses 13
6.0 Vos idées d'activités 13

B. IDÉES DE PROJETS 15

1. Atelier de cerfs-volants 15
2. Atelier de cinéma 15
3. Atelier de journalisme 15
4. Boîte aux lettres 16
5. Carnaval du printemps 16
6. Comité des jeunes 16
7. Création d'un livre avec les enfants 16
8. Défilé de mode rétro 17
9. Diaporama 17
10. Exposition 17
11. Fabrication d'un calendrier 17
12. Fabrication de papier 18
13. Pièce de théâtre, comédie musicale 18
14. Faire pousser des plantes 19
15. Récupération de papier et de plastique 19
16. Semaine de la sécurité à bicyclette 19
17. Vos idées de projets 19

C. IDÉES DE THÉMATIQUES 21

• Vos idées de thématiques 22

D. IDÉES DE SORTIES 24

1.0 Sorties culturelles 24
2.0 Sorties sportives 28
3.0 Sorties de plein air 29
4.0 Vos idées de sorties 32

CHAPITRE 2 JEUX 34

Présentation 36
• Buts et objectifs 36
• Quelques règles 37
• Fabrication des jeux... Comment? 38

A JEUX D'INTRODUCTION ET D'ACCUEIL 39

1. Jeu de l'épingle 39
2. Jeu au royaume de Padi Pado 39
3. Jeu des personnages célèbres 40
4. Salade d'animaux 41
5. Zip Zap 41
6. Jeu des familles 41
7. Vos idées de jeux d'introduction 42

B JEUX THÉÂTRAUX 44

1. Quelques suggestions d'activités théâtrales 44
2. La toile d'araignée 47
3. Jeu des chapeaux 47
4. Le bâton magique 47
5. La chaise mystérieuse 47
6. Jeu du guide et de l'aveugle 48
7. Le jeu du cercle 48
8. Le jeu du fou 48
9. Le murmure collectif 48
10. La chaîne de mots 48
11. Les statues animées 48

12. Le miroir....49
13. Le réchauffement....49
14. Les territoires....49
15. Le rire ensorcelleur....49
16. Les remplaçants....50
17. La machine....50
18. Le mime....50
19. Raconter une histoire....51
20. Vos idées de jeux théâtraux....52

C JEUX ÉCOLOGIQUES....54

1. Sentier mystérieux....54
2. Jeu de l'alphabet en nature....55
3. Abracadabra....55
4. Tic-tac-toc....56
5. L'écureuil et la noisette....56
6. L'entraînement....57
7. La tour fragile....57
8. Les chats et les oiseaux....58
9. Le chien de garde....58
10. La spirale....59
11. La chasse aux voleurs....60
12. Vos idées de jeux écologiques....61

D JEUX D'ACTIVITÉS PHYSIQUES....63

1. Stationnement....63
2. Les lapins dans leurs terriers....63
3. Le pont-levis....64
4. Le clin d'oeil....64
5. Chat à l'ombre....65
6. Les sorciers....65
7. Deux c'est assez, trois c'est trop!....66
8. Le chasseur....67
9. Le chat qui dort....67
10. Poursuite avec handicap....68
11. La course aux numéros....68
12. Le chat et la souris....69
13. Les trois tapes....69
14. La tête du géant....70
15. L'ours....70
16. Les cailloux encerclés....71

17. Les alliances....72
18. La délivrance de la princesse....73
19. La chèvre aux cornes d'or....74
20. Les contrebandiers....74
21. Le bâton magique....75
22. La course aux numéros en cercle....75
23. Le traîneau musical....76
24. Tague au traîneau....76
25. Frapper la boîte....77
26. Le tournoi....78
27. Les prisonniers....78
28. Les panthères et les singes....79
29. Le blessé....79
30. Les avant-postes....80
31. La libération du captif....80
32. Le chemin creux....81
33. Le repaire des brigands....81
34. Poursuite-surprise....82
35. Une prise de foulards en équipe....82
36. Les voleurs et les policiers....83
37. Le loup et l'agneau....83
38. Le furêt....84
39. Course imprévue....84
40. Course aux chevilles....84
41. Le sourire....84
42. Vis-à-vis....85
43. Chasse aux Dahues....85
44. La course aux chevreuils....85
45. Kim....86
46. L'écureuil....86
47. Bouledogue....86
48. Pierre appelle Paul....86
49. L'épervier....87
50. Psychiatre....87
51. Clin d'oeil....87
52. Vos idées de jeux d'activités physiques....88

E JEUX DE PARCOURS....90

1. Courses....90
2. Les ponts....90
3. Ramper....91
4. La brouette....91

5. La sauterelle 92
6. Les pentes 92
7. L'aveugle 93
8. Les trois jambes 93
9. Le serpent 94
10. Transport d'objets 95
11. Les cibles 95
12. Parcours dans un parc 96
13. Parcours à vélo 97
14. Vos idées de jeux de parcours 98

F JEUX COOPÉRATIFS 100

1. Jeu de numéros 100
2. Nova 100
3. Points d'appui 100
4. Gymnastique coopérative 100
5. Colle-colle 101
6. Jeu de la pêche 101
7. Présentation de mon ami 101
8. Formes humaines 101
9. Pulsions 101
10. Toupie folle 102
11. Méiose 102
12. Blop blop 102
13. Machine à biscuits 102
14. Rouleau à pâte 102
15. Usine de bottes 103
16. Les noeuds 103
17. Cercle d'amis 103
18. L'autobus 103
19. Marsupilami 103
20. Relais de bâton 103
21. Attelage 104
22. Mille-pattes 104
23. Jeux avec matelas de gymnastique 104
24. Tapis magique 104
25. Le sculpteur 104
26. Monarque 105
27. Limonade 105
28. Roche, papier, ciseaux 105
29. Patate chaude 105
30. Jean-dit 106

31. Bibitte collante 106
32. Petit moteur 106

•JEUX DE PARACHUTE 106

33. La mer 106
34. L'assiette 106
35. Le parapluie 106
36. Le champignon 107
37. L'autruche 107
38. La tente 107
39. Le popcorn 107
40. Olé ! 107
41. Les montagnes russes 107
42. Les montagnes 107
43. Le chat et la souris 108
44. Les comptines 108
45. Le requin 108
46. Le fil d'Ariane 108
47. La queue du dragon 108
48. Le jeu des couleurs 108
49. Vos idées de jeux coopératifs 109

CHAPITRE 3 RESSOURCES 111

A. ACHATS 113

B. TRANSPORT 116

C. PERSONNES-RESSOURCES 117

1.0 Activités culturelles 117
- 1.1 Arts plastiques 117
- 1.2 Cirque et clowns 117
- 1.3 Danse 118
- 1.4 Théâtre 118
- 1.5 Musique 119

2.0 Activités physiques 119
3.0 Divers 120
4.0 Vos personnes-ressources 121

BIBLIOGRAPHIE 123

CHAPITRE 1

« IDÉES »

A Idées d'activités
B Idées de projets
C Idées de thématiques
D Idées de sorties

A. IDÉES D'ACTIVITÉS

1.0 ACTIVITÉS CULTURELLES

1.1 Activités d'art culinaire

1.11 Atelier de cuisine et de dégustation

1.12 Atelier de fabrication de chocolats décoratifs
Réf.: Saint-Nom-de-Jésus 4937

1.13 Épluchette de blé d'Inde
Réf.: Saint-Enfant-de-Jésus 5783

1.14 Fabrication d'une maison en pain d'épice

1.15 Repas communautaire (partage de spécialités culinaires)

1.2 Activités d'arts plastiques

1.21 Atelier de bandes dessinées
Réf.: Kathleen Gagné, tél.: (514) 332-3178

1.22 Atelier de cartes de Noël en métal repoussé

1.23 Atelier de masques en plâtre
Réf.: Saint-Nom-de-Jésus 4937

1.24 Cartes de fête

1.25 Confection d'objets rembourrés, confection de bijoux

1.26 Confection d'une crèche de Noël avec des contenants de lait

1.27 Encres de couleur

1.28 Fabrication de masques
Réf.: Notre-Dame-de-Grâce 5680

1.2 Activités (suite)

1.29 Fabrication d'insectes avec du matériel de récupération

1.30 Fabrication de toupies

1.31 Fabrication de mobiles

1.32 Fabrication de macarons, dessins pour macarons
Réf.: Editions Marie-France, 3688 rue Fleury est, Montréal
tél.: (514) 329-3700

1.33 Fruits et légumes vernis et peinturés qu'on peut utiliser pour jouer

1.34 Gravures sur linoléum

1.35 Maisons sculptées dans du savon

1.36 Masques en argile, en bandelettes de plâtre ou en papier mâché

1.37 Menuiserie (maison de poupées et jeux géants)

1.38 Oranges et clous de girofle pour fabriquer un déodorant

1.39 Origami
Réf.: Consulat chinois

1.40 Peinture faite avec du Jello, de la pâte à dents, du savon, du yogourt...

1.41 Technique du bois: boîtes à fleurs, cabanes d'oiseaux

1.42 Tissage

1.43 Totem géant, avec tuyaux de carton

1.44 Vitraux

1.45 Ateliers de dessin

1.2 Activités (suite)

1.46 Ateliers d'histoires inventées et écrites par les enfants, suivis de la parution du livre

1.47 Broderie sur canevas, fils à broder

1.48 Création d'un vidéo avec les enfants du 2e cycle

1.49 Ecrire une histoire avec les grands et la raconter aux plus jeunes

1.50 Fabrication de cerfs-volants (durée du projet: 3 mois)
Réf.: Cap aux vents, Denis Trudel
tél.: (418) 667-9313

1.51 Fabrication de coffrets en bois

1.52 Fabrication d'un kaléidoscope

1.53 Fabrication de marionnettes

1.54 Fabrication d'un train, d'un chemin de fer et d'une station

1.55 Fabrication d'une girafe
Réf.: 101 comptines et bricolage

1.56 Murale annuelle: aquarium géant, zoo...
Réf.: Les conseillers pédagogiques et les professeurs d'arts plastiques

1.57 Murale "Bonne Fête" pour souligner les anniversaires

1.58 Murale permanente sur les murs de l'école, faite au latex avec des fonds de peinture

1.59 Tricot

1.60 Redécorer l'école: peinturer les toiles des fenêtres...

1.3 Activités de cirque et de clowns

1.31 Jonglerie avec des balles, des foulards, des roches, des ballons, de la ouate...

1.32 Ateliers de cirque

1.33 Ateliers de clowns: construction de personnages
Réf.: La Clownerie (Voir personnes-ressources)

1.4 Activités de danse

1.41 Ballet
Réf.: Voir personnes-ressources

1.42 Danse de ligne, set carré et danse aérobique

1.43 Danse créative
Réf.: Louise Lacombe (Voir personnes-ressources)

1.44 Danses folkloriques

1.5 Activités littéraires

1.51 Ateliers d'histoires inventées et écrites par les enfants, suivis de la parution du livre

1.52 Atelier du journal du service de garde (2e cycle)

1.53 Atelier "Les grands hommes de l'histoire", animé par une éducatrice
Réf.: La Mennais 5293

1.54 Atelier "Les grands événements", animé par une éducatrice
Réf.: La Mennais 5293

1.5 Activités littéraires (suite)

1.55 Création d'une bande dessinée

1.56 Un cercle de lecture: des bénévoles, des enfants du 2e cycle ou du secondaire, ou des parents, viennent lire une histoire aux enfants. Parfois, il y a des invités spéciaux: policier, pompier, des gens du quartier, une vedette du hockey...

1.6 Activités musicales

1.61 Chorale et orchestre

1.62 Création d'une cassette de chansons personnelles

1.63 Initiation à la musique
Réf.: Professeurs des loisirs de la Ville de Montréal, Professeurs de musique de l'école

1.64 Jouer de la musique de différents pays à l'aide d'une musique de fond sur cassette

1.7 Activités théâtrales

1.71 Atelier Mi-Mé-Mo

1.72 Journée théâtre: monter une pièce de théâtre
Réf.: Montcalm 5332

1.73 Concours de maquillage théâtral

1.74 Déguisement avec de vieux vêtements

1.75 Expression avec des chaises

1.7 Activités théâtrales (suite)

1.76 Expression corporelle
Réf.: Voir personnes-ressources

1.77 Heure du conte avec marionnettes

1.78 Improvisation: "Fais-moi un dessin", "impro-claque"
Chaque équipe peut avoir sa couleur de chandail

1.79 Jeux dramatiques, "black light", photo

1.80 Lecture ou écoute d'un livre, suivie du mime de l'histoire

1.81 Petites représentations filmées sur caméra-vidéo

1.82 Théâtre: spectacle pour Noël, pour Pâques
Textes disponibles au:
C.E.A.D., 3450 St-Urbain,
Montréal
tél.: (514) 288-3384

1.83 Travail avec les masques

2.0 ACTIVITÉS SPORTIVES

2.1 Ambulance, bateau pirate, ballon chinois
Réf.: Fernand-Séguin 5202

2.2 Athlétisme

2.3 Basketball avec des poubelles en guise de paniers

2.4 Carnaval durant la semaine de relâche scolaire

2.5 Course à obstacles en raquettes

2.6 Fabrication d'une glissoire de neige

2.0 Activités sportives (suite)

2.7 Echanges sportifs entre services de garde

2.8 Escrime
Réf.: Ville de Montréal ou
Fédération d'escrime du Québec, au: (514) 252-3000

2.9 Kickball

2.10 Kinball
Réf.: Omnikin, au: (514) 466-7370

2.11 Mur d'escalade mobile
Réf.: Action plein air 2001, au: (514) 278-3832

2.12 Olympiades avec remise de médailles
Réf.: Montcalm 5332

2.13 Olympiades cocasses: course pieds attachés, chercher une gomme dans un plat de farine avec la bouche...

2.14 Patinage à l'aréna

2.15 Parcours spécial pour courses à obstacles

2.16 Patin à roulettes dans le gymnase, au son de la musique

2.17 Rallye
Réf.: Sainte-Cécile 5534

2.18 Randonnée à bicyclette au parc, à l'automne ou au printemps
Réf.: Laurier 5771 ou
Guillaume-Couture 4876

2.19 Stratégo; grand jeu
Réf.: Sainte-Gertrude 7173

2.1 Activités physiques douces

2.11 Atelier de yoga

2.12 Atelier de relaxation

2.13 Gymnastique douce
Réf.: La Douce, publication Graficor
tél.: (514) 655-0407

3.0 ACTIVITÉS SOCIALES

3.1 "Beach party"
Réf.: Saint-Donat 5039

3.2 Casino
Réf.: Marie-Reine-des-Coeurs 4233

3.3 Carnaval
Réf.: Saint-Pierre-Claver 5704

3.4 Chasse aux trésors
Réf.: Sainte-Claire 7060

3.5 Cinq à sept B.B.Q. avec les parents
Réf.: Guillaume-Couture 4876

3.6 Concours de coiffure
Réf.: Sainte-Lucie 5556

3.7 Concours de lipsing
Réf.: Marie-Favery 5005

3.8 Coup de foudre (jeu télévisé)
Réf.: Saint-Mathieu 5121 ou La Vérendry 7159

3.9 Défilé de mode
Réf.: Guillaume-Couture 4876 ou Lambert-Closse 5893

3.0 Activités sociales (suite)

3.10 Dîner communautaire
Réf.: Saint-Mathieu 5121 ou
Guillaume-Couture 4876

3.11 Double défi: différentes activités. Les enfants sont recouverts d'un sac de plastique vert et d'un casque de bain; on utilise, pour les épreuves, du Jello, de la crème fouettée, une tarte, etc.

3.12 Jeux questionnaires: Charivari; Génies en herbe
Réf.: Marie-Favery 5005

3.13 Jeux avec l'ordinateur

3,14 Journée à l'envers
Réf.: Saint-Donat 5039

3.45 Journée amérindienne
Réf.: Saint-François-Solano 4968 ou
Voir personnes-ressources (sous Kahnawake)

3.46 Journée chinoise
Réf.: Voir personnes-ressources
(sous Association Canada-Chine)
Atelier 5571

3.47 Journée pyjama: coucher à l'école
Réf.: Saint-Mathieu 5121 ou
Saint-Fabien 4887

3.48 Journée spéciale sans consigne
Réf.: Saint-François-Solano 4968

3.49 Journée western
Réf.: Voir personnes-ressources (sous Journée western)
Atelier 5571

3.50 Kermesse
Réf.: Christ-Roi 5198 ou Guillaume-Couture 4876

3.0 Activités sociales (suite)

3.51 Marché aux puces
Réf.: Saint-François-Solano 4968

3.52 Rencontre avec un groupe de l'Age d'or: fête, animation, préparation de cadeaux...

3.53 Super bingo
Réf.: Christ-Roi 5198

3.54 Tombola
Réf.: Saint-André-Apôtre 5369

3.55 Tournoi de dames et d'échecs

4.0 ACTIVITÉS SCIENTIFIQUES

4.1 Ateliers de jardinage: dans un verre de polystirène décoré comme un visage, on sème de la ciboulette qui, une fois poussée, ressemblera à des cheveux

4.2 Ateliers sur la météo
Réf.: "Découvrons la météo", revue publiée par Approvisionnement et ressources Canada
Tél.: (514) 283-1310

4.3 Coin d'observation

4.4 Collection de timbres

4.5 Faire germer des haricots

4.6 Les énigmes du professeur "Enigmatix"

4.7 "Les Petits Débrouillards" (revue)

4.8 Des tours de magie

5.0 ACTIVITÉS DIVERSES

5.1 Ateliers de sciences et culture. Un invité vient traiter d'un sujet

5.2 Initiation des nouveaux enfants: diverses activités pour faciliter l'intégration des nouveaux

5.3 Réalisation d'un diaporama sur la vie du service de garde, pour le présenter aux parents en début d'année scolaire, lors des nouvelles inscriptions et pour une journée "portes ouvertes"

5.4 Le cercle magique: groupe de discussion sur différents sujets

5.5 Structures de ballons

6.0 VOS IDÉES D'ACTIVITÉS

B. IDÉES DE PROJETS
Réalisés dans les services de garde

1. Atelier de cerfs-volants

Description: Une personne-ressource venait diriger l'activité une fois par trois semaines. Elle fournissait le matériel. Les jeunes, entre-temps, travaillaient sur leurs cerfs-volants. Ce projet a duré trois mois. Nous avons fabriqué un cerf-volant collectif (5 pi. de haut) et 20 cerfs-volants que nous avons attachés ensemble pour faire un train. Deux journalistes du quartier sont venus couvrir l'événement. On peut ensuite décorer le local avec les cerfs-volants.

Réf.: **Guillaume-Couture 4876**

2. Atelier de cinéma

Description: Avec un groupe de 10-12 jeunes, on écrit un scénario où chacun décrit le personnage qu'il aimerait jouer (style Degrassi). On fait la mise en scène et on filme avec une caméra-vidéo. Le résultat est très intéressant.

Réf.: **Guillaume-Couture 4876 ou**
Notre-Dame-de-Grâce 5680

3. Atelier de journalisme

Description: Avec le groupe des plus âgés, nous avons mis sur pied un journal du service de garde. Nous avons lancé un concours à toutes les familles pour trouver un nom à notre bi-mensuel. "Le Croque-Nouvelles" fut le nom choisi. Chaque jeune est responsable d'une chronique: croque-santé, croque-enquête, croque-potins, croque-annonces, etc. Les jeunes rédigent eux-mêmes leurs textes, à l'ordinateur, et ils font leurs dessins. Par la suite, on publie et on distribue le journal à tous les parents.

Réf.: **Guillaume-Couture 4876**

B. IDÉES DE PROJETS (SUITE)

4. Boîte aux lettres

Description: Dans le cadre d'une fête spéciale (St-Valentin, Noël...), on laisse à la disposition des jeunes du papier imprimé aux couleurs et dessins de la fête. Ceux-ci écrivent des messages d'amour et d'amitié à quelqu'un de leur choix, auquel ils disent, par exemple, ce qu'ils aiment le plus chez lui. Le jour de la fête, deux ou trois jeunes costumés en facteurs font la distribution du courrier. Très excitant!
Ce projet peut être assorti d'un concours de fabrication de cartes de Noël.
Réf.: Saint-François-D'Assise 7190

5. Carnaval du printemps

Description: Une semaine complète d'activités spéciales pour fêter l'arrivée du printemps. Voici quelques exemples d'activités: journée à l'envers, parade dans le quartier, journée à la plage, etc.
Réf.: Sainte-Cécile 5534

6. Comité des jeunes

Description: Election de deux représentants par local (un garçon et une fille) afin de former un comité qui a pour mission de consulter les jeunes sur les sorties, les activités, les règles de vie...
Réf.: Paul-Bruchési 5850 ou
Atelier 5571

7. Création d'un livre avec les enfants

Description: Composer un texte manuscrit, puis le traiter à l'ordinateur. Faire les dessins, la mise en page et la conception du livre. On imprime et on relie un livre par enfant.
Réf.: Saint-André-Apôtre 5369

B. IDÉES DE PROJETS (SUITE)

8. Défilé de mode rétro

Description: Défilé de mode des années 1950 à 1970, avec lipsing en fonction des époques. Conception des costumes et du décor. Les chorégraphies nécessitent plusieurs heures de pratique. Ce fut une grande réussite. Découverte de talents.
Variante: Confectionner les costumes avec du papier journal ou des sacs à déchets.
Réf.: Marie-Favery 5005

9. Diaporama

Description: Une équipe de jeunes est chargée de prendre des photos sur le vif de tout ce qui se passe au service de garde. Une autre équipe commente les diapositives sur un fond de musique. Ce diaporama est présenté à tous les enfants du service de garde, ainsi qu'à leurs parents
Réf.: Guillaume-Couture 4876

10. Exposition

Description: Exposition des réalisations des élèves. On conserve les différentes réalisations (arts plastiques, conception d'un livre, concours...) pour l'exposition de fin d'année. Cette exposition ouverte aux parents a eu lieu au gymnase, à la fin de l'année scolaire.
Réf.: Saint-Antoine-Marie-Claret 5439

11. Fabrication d'un calendrier

Description: Avec une douzaine d'enfants, nous avons, pendant 10 semaines, fabriqué un calendrier. Nous l'avons fait imprimer, pour en remettre un exemplaire à chaque enfant du service de garde.
Variante: Un concours de dessins peut être organisé pour illustrer les 12 mois de l'année.
Réf.: Saint-André-Apôtre 5369

B. IDÉES DE PROJETS (SUITE)

12. Fabrication de papier

Matériel: Papier usagé, cadres en bois, moustiquaire en nylon, torchons, cuvette, mélangeur, éponge.
Description: Déchirer les feuilles de papier. Déposer en petits morceaux dans un bol d'eau chaude. Laisser tremper jusqu'à ce que les fibres se défassent (de 20 à 25 minutes). Verser l'équivalent d'une poignée de pâte dans le mélangeur électrique. Ajouter de l'eau jusqu'au 3/4 du mélangeur. Actionner le mélangeur à basse vitesse (de 1 à 2 minutes). Déposer la pâte dans un bassin. Ajouter de l'eau. Plonger le châssis (le moustiquaire sur le dessus). Agiter l'eau en tenant le châssis. Placer le cadre sur le châssis. Soulever délicatement cadre et châssis. Laisser égoutter au-dessus du bassin. Enlever le cadre. Renverser le châssis sur le tissu étendu à plat. Eponger doucement la surface de la moustiquaire (2 minutes). Retirer le châssis du tissu. Recouvrir le papier d'un tissu. Faire sécher. Voilà! Vous n'avez plus qu'à admirer le résultat: du papier tout neuf, tout frais, et cela sans qu'aucun arbre n'ait été coupé.
Variante: Vous pouvez ajouter à ce mélange (pâte) de petites quantités de matière végétale, comme de la pelure d'orange, des bouts de carotte ou des fleurs.
Réf.: **Christ-Roi 5198**

13. Pièce de théâtre, comédie musicale

Description: Confection des costumes, écriture du scénario, apprentissage des rôles, mise en scène, fabrication des décors... Demande beaucoup de bénévolat. Il arrive qu'il faille garder les enfants en dehors des heures du service de garde, pour les pratiques. Besoin de plusieurs personnes-ressources et de bénévoles pour l'équipe technique: éclairage, son, décor, maquillage, costumes... Très stimulant et valorisant pour les jeunes.
Réf.: **Sainte-Claire 7060 ou**
Fernand-Séguin 5202

B. IDÉES DE PROJETS (SUITE)

14. Faire pousser des plantes

Description: Faire pousser toutes sortes de plantes à partir de graines. Chaque enfant doit s'occuper de sa plante. A la fin de l'année scolaire, chacun repart avec sa plante.

15. Récupération de papier et de plastique

Description: Avec des contenants, des bouteilles, des rouleaux de papier, des boîtes d'oeufs, etc., faire des marionnettes, une murale en trois dimensions, des oeuvres plastiques (une bouteille peut se transformer en sapin de Noël, un pot en un joli porte-crayon...).
Réf.: Christ-Roi 5198

16. Semaine de la sécurité à bicyclette

Description: Visite des policiers pour nous parler de sécurité, rallye cycliste sous escorte policière, et burinage des vélos. Les policiers nous ont même offert un casque de vélo.
Réf.: La Mennais 5293

17. VOS IDÉES DE PROJETS

Description:

18.

Description:

C. IDÉES DE THÉMATIQUES

1. Ami (Un)
2. Amitié (L')
3. Ange (Un)
4. Animal (Un): chien, chat, poisson, animaux insolites...
5. Animaux et leur habitat (Les); pistes d'animaux (les)
6. Années (Les): mois, jours, minutes, secondes
7. Aquarium (L')
8. Arbres (Les): bouleau, érable...
9. Astres (Les): soleil, lune, étoiles...
10. Astronomie (L')
11. Aventure (L')
12. Ballon (Le): balle, boule...
13. Bois (Les)
14. Bruits (Les)
15. Cactus (Les)
16. Campagne (La)
17. Cerfs-volants (Les)
18. Champignons (Les)
19. Chapeaux rigolos (Les)
20. Château (Un)
21. Chiffres (Les)
22. Cirque (Le)
23. Clefs (Les): trousseau de clefs, clef des champs...
24. Conte (Un)
25. Contraires (Les)
26. Coopération (La)
27. Corps humain (Le)
28. Costumes (Les)
29. Couleurs (Les)
30. Course (Une)
31. Coutumes (Les)
32. Créativité (La)
33. Cuisine (La)
34. Dents (Les): rage de dents, dentiste...
35. Devinettes (Les)
36. Dinosaures (Les)
37. Dragons (Les)
38. Enigmes (Les)
39. Environnement (L')
40. Epoques (Les)
41. Espace (L'): galaxie...
42. Esquimaux (Les)
43. Etang (L')
44. Expéditions (Les)
45. Explorateurs (Les)
46. Faune (La)
47. Ferme (La)
48. Feu (Le)
49. Fleurs (Les)
50. Flore (La)
51. Fonds marins (Les)
52. Forêt et ses mystères (La)
53. Formes (Les)
54. Fossiles (Les)
55. Grosseurs (Les): grand, gros, gras, minuscule...
56. Grotte (La)
57. Heure (L')
58. Histoires (Les)
59. Humeur (L')
60. Humour (L')
61. Ile (Une): île magique, île perdue, île aux trésors...
62. Imaginaire (L')
63. Inconnue (L')
64. Indiens (Les)
65. Insectes (Les)
66. Jardin (Le)
67. Jeu (Le): jeux de société...
68. Jour (Le): le soir, la nuit...
69. Jungle (La)
70. Langues (Les)
71. Lettres (Les)
72. Maisons (Les): quartier...
73. Maquillage (Le)

C. IDÉES DE THÉMATIQUES (SUITE)

		Vos idées de thématiques
74.	Marionnettes (Les)	111.
75.	Mer (La)	112.
76.	Métiers (Les); professions (les)	113.
77.	Monde (Le); continents (les)	114.
78.	Monstres (Les)	115.
79.	Montagne (La)	116.
80.	Mots (Les)	117.
81.	Moyen âge (Le)	118.
82.	Moyens de transport (Les)	119.
83.	Musique (La): bruit, instruments, chants, symphonie...	120.
84.	Nature (La); nature en folie (la)	121.
85.	Oeufs (Les); histoire des oeufs (l'), oeufs peinturés, oeufs déguisés...	122. 123.
86.	Oiseaux (Les)	124.
87.	Papier (Le)	125.
88.	Papillons (Les)	126.
89.	Pays et leur culture (Les)	127.
90.	Photographie (La)	128.
91.	Pique-nique (Un)	129.
92.	Poissons (Les)	130.
93.	Préhistoire (La)	131.
94.	Princes et les princesses (Les)	132.
95.	Reptiles (Les)	133.
96.	Robot (Un)	134.
97.	Roches et minéraux (Les)	135.
98.	Saisons (Les)	136.
99.	Sécurité (La)	137.
100.	Semaine de l'amour (La)	138.
101.	Semaine du printemps (La)	139.
102.	Sciences (Les)	140.
103.	Temps des sucres (Le)	141.
104.	Temps des pommes (Le)	142.
105.	Transports (Les): bateau, avion...	143.
106.	Travail (Le)	144.
107.	Ville (La)	145.
108.	Voyage autour du monde (Un)	146.
109.	Zéro (Le)	147.
110.	Zoo (Au)	148.

N.B. Un petit truc pour des idées de thématiques: le dictionnaire... Vous choisissez une page au hasard, et le tour est joué!

D. IDÉES DE SORTIES

1.0 Sorties culturelles

1.1	Aquarium de Montréal	Tél.: (514) 872-5674
1.2	Biodôme	Tél.: (514) 868-3000
1.3	Centrale hydroélectrique Melocheville	Tél.: (514) 419-6481
1.4	Crèche de l'Oratoire St-Joseph	Tél.: (514) 733-8211
1.5	Ecluses de la voie maritime Melocheville	Tél.: (514) 672-4110
1.6	Entrepôt de la fourrure de Lachine (Parc historique national)	Tél.: (514) 637-7433
1.7	Forum de Montréal	Tél.: (514) 932-2582
1.8	Imax (cinéma)	Tél.: (514) 496-1789
1.9	Insectarium	Tél.: (514) 872-8753
1.10	Jardin Botanique (Jardins chinois et japonais)	Tél.: (514) 872-1823 ou Tél.: (514) 872-1400
1.11	Maison de la culture Réf.: Accès-Montréal	Tél.: (514) 872-3434
1.12	Maison de la poste	Tél.: (514) 283-4185
1.13	Maison-théâtre (théâtre pour enfants)	Tél.: (514) 288-7211
1.14	Miellerie Saint-Eustache Réf.: M. Deschamps	Tél.: (514) 473-5470

1.0 Sorties culturelles (suite)

Musées

1.15	Centre canadien d'architecture	Tél.: (514) 939-7026
1.16	Centre d'histoire de Montréal (Situé dans une ancienne caserne de pompiers)	Tél.: (514) 872-3207
1.17	Maison de Sir Georges Etienne Cartier	Tél.: (514) 283-2282
1.18	Musée d'art contemporain de Montréal	Tél.: (514) 847-6212
1.19	Musée d'arts décoratifs Château Dufresne	Tél.: (514) 259-2575
1.20	Musée de la Bataille de la Châteauguay (gratuit) Réf.: Raymond Laberge	Tél.: (514) 658-0681
1.21	Musée des Beaux-Arts	Tél.: (514) 285-1600
1.22	Musée du Château Ramezay (gratuit) Réf.: Alain Lepage CECM 6340	Tél.: (514) 861-3708
1.23	Musée de la civilisation Québec	Tél.: (418) 643-2150
1.24	Musée ferroviaire canadien Delson	Tél.: (514) 632-2410
1.25	Musée Georges-Préfontaine de l'Université de Montréal Réf.: Faculté de biologie	Tél.: (514) 277-9864
1.26	Musée Marc-Aurèle-Fortin	Tél.: (514) 845-6108
1.27	Musée McCord d'histoire canadienne	Tél.: (514) 398-7100

1.0 Sorties culturelles (suite)

Musées (suite)

1.28	Musée de la Pointe-à-Callière (Musée d'archéologie et d'histoire de Montréal)	Tél.: (514) 872-9150
1.29	Musée des sciences naturelles Ottawa	Tél.: (613) 991-3073
1.30	Musée Saint-Laurent (exposition d'anciens meubles, céramique...) Réf.: Nathalie Lampron	Tél.: (514) 747-7367
1.31	Musée universel de la chasse et de la nature	Tél.: (514) 843-6942
1.32	Musée Vaudreuil-Soulange (différentes expositions, ateliers, visites guidées...) Réf.: Mme Dumas ou Mme Sylvie Veilleux	Tél.: (514) 455-2092
1.33	Un nouveau Musée... pour rire	Tél.: (514) 845-4000
1.34	Société du Palais de la Civilisation (Situé au Marché Bonsecours)	Tél.: (514) 872-7000

1.35	Parc archéologique de la Pointe-du-Buisson	Tél.: (514) 419-7857
1.36	Parc historique La Pointe-du-Moulin, Ile Perrot	Tél.: (514) 453-5936
1.37	Parc Safari africain, Hemmingford	Tél.: 1-800-465-8724
1.38	Place des Arts	Tél.: (514) 285-4256

1.0 Sorties culturelles (suite)

1.39 Planétarium Dow (gratuit) — Tél.: (514) 872-4530
Réf.: Alain Lepage 6340

1.40 Salon de l'agriculture — Tél.: (514) 252-4400 ou
Stade Olympique — Tél.: (514) 252-4622

1.41 Spéléologie à St-Léonard — Tél.: (514) 328-8511

1.42 Théâtre de l'Avant-pays — Tél.: (514) 844-6084

1.43 Vieux-Port de Montréal — Tél.: (514) 496-7678
- Amphitour Amphi-bus Kamada
- Balade (La)
- Expotec/Imax
- Images du futur
- Interprétation historique des écluses
- Le Pélican (Bateau de Pierre Lemoyne d'Iberville)
- Location de pédalos, quadricycles, vélos et patins
- Place des jeunes
- Port d'Escale
- S.O.S. Labyrinthe
- Tour de l'Horloge - Saute-Moutons
- Visite culturelle du Vieux-Montréal

1.44 Visite de l'hôpital Ste-Justine — Tél.: (514) 345-4931
Réf.: Suzanne Meunier

1.45 Visite d'un vignoble — Tél.: (514) 246-3554
Réf.: Camp L'Estacade
St-Paul-de-l'Ile-aux-Noix ou
La région de Dunham (dans
les Cantons de l'Est)

1.46 Zoo de Granby — Tél.: (514) 372-9113

2.0 Sorties sportives

2.1	Activités sportives au Collège Marie-Victorin	Tél.: (514) 328-3828
2.2	Animation sportive au Collège Bois-de-Boulogne	Tél.: (514) 332-3000
2.3	Salon de quilles Fleury	Tél.: (514) 382-2775
2.4	Salon de quilles Jean-Talon avec mini-golf intérieur	Tél.: (514) 277-5248
2.5	Centre Claude-Robillard	Tél.: (514) 872-6905
2.6	Paladium (patin à roulettes)	Tél: (514) 284-0009
2.7	Patro Le Prévost	Tél.: (514) 273-8535

Piscines

2.8	Université de Montréal	Tél.: (514) 343-7826
2.9	Centre Immaculée-Conception	Tél.: (514) 527-1256
2.10	Piscine Olympique	Tél.: (514) 252-4622

2.11	Récréathèque de Laval (patin à roulettes, mini-golf, quilles, ping-pong)	Tél.: (514) 688-8880
2.12	Sentiers de patin Bernard Besner Saint-Eustache	Tél.: (514) 623-4428
2.13	Stade Olympique Montréal	Tél.: (514) 252-4400 ou Tél.: (514) 252-4622
2.14	Village des sports (à Québec)	Tél.: 1-800-463-2111

3.0 Sorties de plein air

3.1	Base de plein air Ste-Julie	Tél.: (514) 649-0713
3.2	Camp Edphy Val-Morin	Tél.: 1-800-567-6705
3.3	Camp Marcel Sainte-Béatrix	Tél.: (514) 883-2271
3.4	Camp Notre-Dame Saint-Liguori	Tél.: (514) 834-2852
3.5	Centre aquatique Rivière-des-Prairies	Tél.: (514) 872-9269
3.6	Centre de la nature de Laval	Tél.: (514) 662-4942
3.7	Centre Les Forestiers Les Cèdres	Tél.: (514) 455-6771
3.8	Colonie Ste-Jeanne-d'Arc Contrecoeur	Tél.: 1-800-363-0098
3.9	Ferme écologique Old Donald Rawdon	Tél.: (514) 834-3458
3.10	Funiculaire du Stade Olympique	Tél.: (514) 252-8687

Glissades d'eau

3.11	Glissades d'eau Bromont	Tél.: (514) 534-2200
3.12	Glissades d'eau Piedmont	Tél.: (514) 430-9121 ou Tél.: (514) 227-3353
3.13	Glissades d'eau Super aqua-club Pointe-Calumet	Tél.: (514) 473-1073
3.14	Glissades d'eau Super-Splash Sainte-Adèle	Tél.: (514) 229-2909
3.15	Glissades d'eau du Parc aquatique Mont Saint-Sauveur	Tél.: (514) 871-0101

3.0 Sorties de plein air (suite)

Glissades sur chambre à air

3.16	Saint-Jean-de-Matha	Tél.: (514) 866-9321
3.17	Les Pentes des Pays-d'en-Haut (Piedmont)	Tél.: (514) 224-4014
3.18	Ile de la Visitation	Tél.: (514) 280-6733
3.19	Ile Notre-Dame	Tél.: (514) 872-6093
3.20	La Moutonnière (base de plein air) (Lacolle)	Tél.: (514) 246-2818
3.21	Parc Angrignon (gratuit) Réf.: Alain Lepage CECM 6340	Tél.: (514) 872-3056
3.22	Centre de la Montagne Parc du Mont-Royal	Tél.: (514) 844-4928
3.23	Parc Paul-Sauvé (Oka)	Tél.:(514) 479-8365
3.24	Pêche à la pisciculture Lac Amido (Saint-Donat) Réf.: François Rioux	Tél.: (819) 424-5055
3.25	Lac des Deux-Montagnes Pique-nique	Tél.: (514) 395-6600
3.26	Ranch Hervé (équitation)	Tél.: (514) 474-2003
3.27	Ranch Massawippi (équitation, "rafting", B.M.X...) (Granby)	Tél.: (514) 777-4511

3.0 Sorties de plein air (suite)

Cabanes à sucre

3.28	Beau Site Mont Saint-Grégoire	Tél.: 1-800-361-0682
3.29	Chez Madeleine Mascouche	Tél.: (514) 474-0418 ou Tél.: (514) 474-0438
3.30	Chez Pépère Saint-Jacques-de-Montcalm	Tél.: (514) 839-3369
3.31	Centre d'interprétation des sucres	Tél.: (514) 474-0418
3.32	Jacques Paquette Sainte-Anne-des-Plaines	Tél.: (514) 478-1074
3.33	Le Bûcheron Saint-Joseph-du-Lac	Tél.: (514) 473-0548
3.34	L'Hermine Saint-Chrysostôme	Tél.: (514) 826-3358
3.35	Raymond Saint-Esprit	Tél.: (514) 839-6355

N.B. Vous pouvez vous procurer la revue annuelle des cabanes à sucre du Québec en écrivant à:

A.R.C.S.Q.
Secrétariat, C.P. 419
Saint-Roch-de-l'Achigan, Québec
J0K 3H0
Tél.: (514) 966-0477

3.0 Sorties de plein air (suite)

Cueillette de pommes

3.36	Centre d'interprétation de la pomme Rougemont	Tél.: (514) 469-3600
3.37	Les pommes Le Bûcheron Saint-Joseph-du-Lac	Tél.: (514) 473-0548
3.38	Pommes Rougemont Réf.: M. Turgeon	Tél.: (514) 469-3818
3.39	Verger Denis Jodoin et fils Rougemont	Tél.: (514) 469-2345 ou Tél.: (514) 469-2669
3.40	Verger Emilie Rougemont	Tél.: (514) 469-2813
3.41	Verger Henri-Ville	Tél.: (514) 299-2733
3.42	Verger Mont-Rouge Rougemont	Tél.: (514) 469-5267

4.0 VOS IDÉES DE SORTIES

JEUX

CHAPITRE 2

« JEUX »

A Jeux d'introduction et d'accueil
B Jeux théâtraux
C Jeux écologiques
D Jeux d'activités physiques
E Jeux de parcours
F Jeux coopératifs

PRÉSENTATION

Les jeux qui suivent nous ont été inspirés de jeux appris durant notre enfance ou, plus tard, dans des bases de plein air. Les lieux où on peut s'adonner à ces jeux ne manquent pas: cour d'école, stationnement, terrain de jeux, parc, champ vacant, sous-bois, terrain municipal, patinoire, etc.
La plupart de ces jeux tirent profit de la nature et de l'environnement: arbres, souches, pierres etc. Ils exploitent les accidents de terrain: pentes, talus, bancs de neige, fossés, et quoi encore. Ils peuvent être modifiés en fonction de vos ressources ou de votre fantaisie, ou selon les groupes d'âge. On peut les simplifier ou, au contraire, les compliquer. On peut varier le nombre de participants, resserrer ou relâcher les règlements, etc. À l'animateur d'expérimenter et d'inventer!

Buts et objectifs

Ces jeux visent le développement moteur, intellectuel et social de l'enfant. Ils doivent donc:

- S'adresser aux 4 à 12 ans (dans la mesure du possible).
- Être spontanés ou structurés.
- Être préparés avec le concours des jeunes.
- Être simples à apprendre et à organiser.
- Pouvoir être pratiqués en toutes saisons et circonstances.
- Demander un matériel qui existe dans vos environnements ou qui est réduit au minimum.
- Avoir à la fois un caractère compétitif et coopératif.
- Favoriser la participation de tous, indépendamment des habiletés.
- Être variés: jeux théâtraux, jeux de mots, jeux d'énigmes, jeux écologiques.

Quelques règles à suivre pour introduire de nouveaux jeux ou pour transformer d'anciens jeux.

- Préciser les buts.
- S'entendre sur la répartition des rôles.
- Penser au matériel.
- S'assurer que tous ont compris (en faisant expliquer le jeu par un jeune ou en faisant un essai).
- Modifier les règlements pendant que le jeu se déroule, s'il le faut.
- Permettre aux jeunes de faire des choix, d'assumer des responsabilités, d'exercer leur leadership.

FABRICATION DES JEUX... COMMENT?

LES SURFACES:	asphaltées, enneigées, gazonnées, glacées, de sable, rocailleuses, de terre battue...
LES ACTIONS:	glisser, lever-porter, marcher-courir, ramper, rouler, sauter, tirer-pousser, se balancer, lancer-attraper, grimper, frapper, contourner, franchir (obstacles), courir, reculer...
LES ÉLÉMENTS NATURELS:	accidents de terrain, arbres, balles de neige, branches, cailloux, pierres, cônes, glands, souches, troncs, fossés, tas de neige, pentes...
LES ACCESSOIRES:	anneaux, balles, ballons, bâtons, contenants domestiques, corde, foulards, crayons, feuilles, raquettes, skis, traîneaux....
LES PARTIES DU CORPS:	tête, pieds, mains, tronc, genoux, bras croisés, mains sur la tête ou dans les poches...
LES ESPACES:	avant, arrière, bas, haut, loin, près...
LE TEMPS:	rapide, lent, long, court...
LES PERSONNES:	seul, partenaire, équipe, grand groupe...

A JEUX D'INTRODUCTION ET D'ACCUEIL

1. JEU DE L'ÉPINGLE

Matériel: épingles à linge
Durée: toute la journée
Nombre: illimité

Déroulement: Chaque joueur reçoit une épingle à linge. On la fixe sur soi, de façon à ce qu'elle soit visible. Durant la journée (pendant les pauses ou les temps libres...), dès qu'une personne croise une partie de son corps (bras, jambes, doigts...), elle peut se faire prendre son épingle. Il s'agit donc d'observer et de se procurer le plus d'épingles possible. Les grands gagnants seront dévoilés à la fin de la journée. Il faut établir des règles précises afin que le jeu soit agréable.

2. JEU AU ROYAUME DE PADI PADO

Déroulement: Chaque joueur doit découvrir la clef du jeu; lorsque c'est fait, il ne doit en aucun temps la communiquer aux autres. Le meneur du jeu, qui est le roi Padi Pado, demande aux joueurs d'entrer dans son royaume. Mais ils doivent pour cela il lui offrir un présent. C'est dans ce présent que réside l'astuce du jeu. Les joueurs doivent dire la phrase suivante: "Padi Pado, je désire entrer dans ton royaume; voici mon présent:_____"
La clef: Il faut donner des noms ne contenant ni la lettre <i> ni la lettre <o>.

Variante: Dans **le jeu "Sentez, sentez!",** chaque joueur dit à tour de rôle à son voisin de droite: "Voici mon bouquet. Sentez, sentez! Quelle fleur y mettez-vous?" Le voisin doit répondre par le nom d'une fleur mais, on l'a deviné, il ne faut pas que la lettre "t" entre dans la composition du mot (sans "t", sans "t")

Variante: L'animateur invite chacun, à tour de rôle, à se nommer en désignant un objet qu'il désire apporter avec lui. "Je m'appelle _____, je pars en voyage et j'apporte avec moi _____."
La clef: L'objet choisi doit porter la même initiale que le prénom de la personne.
Exemple: "Je m'appelle **G**uy, je pars en voyage et j'apporte avec moi ma **g**uitare."

3. JEU DES PERSONNAGES CÉLÈBRES

Matériel: petits cartons, crayons, corde.

Déroulement: Une étiquette portant le nom d'un personnage est fixée au dos de chaque joueur. Celui-ci doit découvrir le personnage dont il porte le nom. A cette fin, il pose des questions aux autres joueurs qui, eux, connaissent son identité. Les questions doivent être telles qu'on y répond par un oui ou par un non. Une fois que chaque joueur a trouvé son identité, il doit s'apparier à sa célèbre moité (Roméo et..., Tintin et...).

4. SALADE D'ANIMAUX

Matériel: autant de chaises que de participants, moins une.
Déroulement: Il faut placer les chaises en cercle. Chaque joueur a sa chaise, sauf un qui se place au centre. L'animateur donne à chaque joueur un des trois noms d'animaux suivants: loup, hibou, ours. Le joueur du centre crie (par exemple) "Hibou", et tous les hiboux se lèvent et changent de chaise; notre joueur de centre, lui, profite de la cohue pour s'emparer d'une chaise. C'est toujours le joueur qui se retrouve sans chaise qui doit nommer un animal. Au cri de "Salade d'animaux", tout le monde change de chaise.

5. ZIP ZAP

Déroulement: Les joueurs se placent en cercle. Le meneur du jeu se place au centre. Lorsqu'il dit "Zip" et pointe un joueur, ce dernier nomme le joueur qui se trouve à sa droite; "Zap" veut dire nommer le joueur à sa gauche. Si le joueur pointé ne sait pas le nom de son voisin, il doit aller au centre. Lorsque le meneur de jeu dit "Zip Zap", tout le monde change de place. (Avant que le jeu ne débute, les joueurs se présentent à tour de rôle.)

6. JEU DES FAMILLES

Matériel: Bouts de papier et crayon pour chaque participant.
Déroulement: Pour faire une famille, il faut obligatoirement le papa, la maman, le bébé et le chien. Plus il y a de participants, plus il y aura de familles. Les Dupond, les Dumont, les Dudont, les Dubond et les Dutond. On inscrit sur un bout de papier le nom de chaque membre des familles (selon le nombre de participants). Exemple: Bébé Dupond, Papa Dupond, Maman Dupond et Chien Dupond. Les papiers sont ensuite distribués au hasard: chaque participant en reçoit un. Au signal, tous ceux qui ont le "Papa" de l'une ou de l'autre famille posent un genou par terre et crient le nom de la famille à laquelle ils appartiennent, jusqu'à ce que la famille soit complète. Les autres participants doivent retrouver leurs familles et se placer de la façon suivante: le bébé sur le genou de papa, la maman à droite, et le chien à gauche. La dernière famille complétée est éliminée.

7. VOS IDÉES DE JEUX D'INTRODUCTION

B JEUX THÉÂTRAUX

1. QUELQUES SUGGESTIONS D'ACTIVITÉS THÉÂTRALES

Activités de conditionnement

- Prise de conscience de soi et des autres
- Mise en confiance
- Mise en train

Activités d'éveil (développement des ressources personnelles)

- l'imagination
- les sens
- les émotions
- l'observation
- la concentration

Activités d'expression non verbale et verbale

- expression corporelle
- mime
- voix
- communication
- improvisation
- narration

A. Former un grand carré à l'intérieur duquel les participants pourront circuler à leur aise. L'animateur donne les consignes depuis l'extérieur du carré.

• L'animateur donne le rythme de la marche (lente, rapide, saccadée...) et varie la marche (course, sauts en longueur, en hauteur, marche sur la pointe des pieds, sur les talons, à cloche pied, en titubant d'ébriété, en boitant, en rampant, en dansant, en faisant des mouvements serpentins, des figures géométriques, en dessinant une étoile, un cercle, un carré, un zigzag, en observant les autres, en les regardant dans les yeux, en faisant bouger tout le corps (tête, bras...), en étant conscient de l'air qu'on déplace, en mettant des obstacles dans l'espace, en les contournant de différentes façons).

• En cercle, l'animateur donne des sentiments aux pieds qui marchent (pieds joyeux, pieds qui ont peur, pieds qui ont mal...).

• L'animateur demande au groupe de chanter "Frère Jacques" tout en continuant de marcher. Chanter le plus fort possible, le plus doux possible, en colère...

B. Sur un rythme donné, marcher en tous sens. Au signal de l'animateur, stopper et garder sa position jusqu'à ce que l'animateur redonne un signal de départ. Les participants doivent alors, tout en imitant un bruit d'explosion, se faire le plus petit possible. En diminuant l'intensité du bruit, se refaire plus petit et recommencer. Ensuite, l'animateur propose des actions sur des mouvements différents (au ralenti, à une vitesse moyenne, à une vitesse accélérée...): patiner, sauter à la corde, nager...

C. Le groupe se disperse dans l'espace.
S'étirer et bâiller en étant le plus impoli possible:
- sans bruit
- avec le plus de bruit possible

D. Chacun exprime avec tout son corps les situations ou les images que lui présente l'animateur:
- Vous êtes une poupée de chiffon.
- Vous êtes un glaçon qui fond au soleil.
- Vous êtes une chandelle qui fond et qui devient une flaque de cire sur le plancher.
- Vous êtes un ressort.
- Vous êtes une bande élastique.
- Vous êtes un homme grenouille dans l'eau.
- Vous êtes une marionnette qui danse. Une à une, vos cordes cassent.
- Vous êtes dans une boîte à surprise. Au signal de l'animateur, vous sortez de la boîte.

E. Découverte des points d'équilibre. En cercle. On découvre et on explore différents points d'équilibre:
- On saute sur un pied, sur l'autre.
- On transfère le poids d'une jambe à l'autre.
- Être en équilibre sur le sol avec le moins de points de contact possible.
- Être en équilibre sur le sol avec le plus de points de contact possible.

Au signal de l'animateur, stoper en gardant son équilibre.
Variantes: Un participant essaie de rompre les points d'équilibre des autres participants.
Les participants tiennent un bâton, une corde ou tout autre objet gênant leur équilibre.

F. Imaginer un cylindre autour de soi. Le toucher avec toutes les parties de son corps.
•Avec des gestes lents, montrer que le cylindre devient collant.
•Avec des gestes rapides, montrer que le cylindre devient froid.
•Le cylindre devient une superposition de rideaux: les ouvrir, les fermer.
•Le cylindre se rétrécit: il se change en caoutchouc.
•Le cylindre vous entoure. Vous voulez en sortir, mais vous ne le pouvez pas.

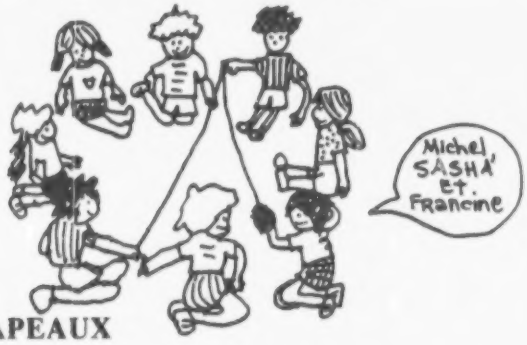
G. Explorer la position assise. S'asseoir:
•en variant les positions,
•en prenant le plus de place possible,
•en prenant le moins de place possible,
•de façon confortable, en respirant profondément,
•de façon inconfortable,
•avec un ou des accessoires (chaise, coussin, table de pique-nique, banc de parc...)

H. A genoux, pieds et genoux joints. Se lever et se mettre à genoux le plus harmonieusement possible, sans disjoindre genoux et pieds. On peut transférer le poids d'un genou à l'autre, d'un genou à une main.

I. Par groupes de deux. Un joueur poursuit l'autre. Au moment où il l'attrape, tous deux se retrouvent enfermés dans une boîte. La boîte disparaît, le jeu continu. Soudain le sol ramollit jusqu'à devenir mouvant. Le sol se raffermit, le jeu continue. Les joueurs sont dans l'eau jusqu'aux genoux. L'eau disparaît, le jeu de poursuite continue. La pression de l'air cloue les joueurs au sol. L'air s'allège comme dans l'espace, le jeu continue. S'allonger au sol et se détendre.
• Allongé, imaginer sur son visage les effets suivants: soleil très chaud, vent, fils d'araignée, neige qui tombe, froid, eau qui coule lentement, cheveux dans le visage.
• Allongé, imaginer qu'on est dans l'eau, dans l'athmosphère, dans de la glace, de la soupe aux nouilles, de la crème glacée, etc.

2. TOILE D'ARAIGNÉE

Déroulement: Les joueurs sont en cercle. Le meneur tient une balle de laine. Il se nomme, nomme un joueur, puis remet à ce joueur ladite balle de laine, mais sans lâcher le bout du fil. Ce joueur nommé répète le geste du meneur, en se gardant le lâcher sa partie du fil. C'est ainsi que se poursuit le tissage de la "toile d'araignée". La deuxième partie du jeu consiste à défaire la toile (en dévidant le fil depuis le dernier joueur nommé): cette fois, chaque joueur dit son nom et le nom de celui à qui il remet le fil, sur un ton exprimant un sentiment de son choix (peur, tristesse, joie, colère, indifférence, ennui...).



3. JEU DES CHAPEAUX

Déroulement: Tout le monde en cercle. Les participants s'affublent d'un chapeau de leur choix et, à tour de rôle, miment un personnage. Puis on recommence, cette fois en racontant une histoire qui va avec le chapeau et le personnage.

4. LE BÂTON MAGIQUE

Déroulement: En cercle. L'animateur fair circuler un bâton et, à tour de rôle, les participants miment une transformation du bâton en un nouvel objet (canne, bâton de golf, pipe...), selon l'imagination. On tente de découvrir l'objet mimé.

5. LA CHAISE MYSTÉRIEUSE

Déroulement: Dans un premier temps, à tour de rôle, les participants s'assoient normalement sur la chaise. Puis l'animateur suggère des sentiments, des états d'être (fatigue, tension...). Dans un deuxième temps, selon la fantaisie des participants, la chaise devient autre chose, c'est-à-dire une automobile, son pire ennemi, un ordinateur...

6. JEU DU GUIDE ET DE L'AVEUGLE

Déroulement: Deux par deux. Un guide fait connaître un lieu à un aveugle. On peut bander les yeux de l'aveugle. On intervertit les rôles après un certain temps.

7. LE JEU DU CERCLE

Déroulement: Les participants encerclent un des leurs désigné au hasard. Ce dernier demande qu'on le laisse sortir du cercle. En retour de sa liberté, on lui demande de danser, de chanter une chanson, de réciter un poème, etc. À chacun son tour d'être fait prisonnier!

8. LE JEU DU FOU

Matériel: une chaise
Déroulement: Un des joueurs s'assoit sur la chaise: les autres essaient de le faire rire sans le toucher. Le vainqueur prend sa place.

9. LE MURMURE COLLECTIF

Déroulement: En cercle, portés par leur respiration, les participants passent du murmure en douce au tapage infernal.

10. LA CHAÎNE DE MOTS

Déroulement: En grand groupe, un participant prononce un mot, un deuxième le répète et en suggère un autre, et ainsi de suite. Attendez au vingtième!

11. LES STATUES ANIMÉES

Déroulement: En mini-groupe. En silence, un joueur faisant office de sculpteur propose une attitude collective au groupe, qui répond comme de la pâte à modeler. Puis, au signal de l'animateur, ces statues s'animent, deviennent des personnages et improvisent spontanément.
Variantes: Le sculpteur, à la demande d'un photographe, donne différentes formes à ses statues.

12. LE MIROIR

Déroulement: Deux par deux. L'un est le miroir de l'autre; il fait les mêmes gestes que lui. Puis on intervertit les rôles.
Variantes:- Faire le miroir à distance.

- Grossir les gestes de l'autre (miroir déformant).
- L'animateur suggère aux joueurs d'agir comme s'ils étaient des êtres imaginaires (sortis de fables, de contes ou d'histoires fantastiques...) qui n'ont jamais vu leur image.
- Faire le miroir à l'envers (les joueurs se grattent tous deux l'oreille droite).
- Faire le miroir au ralenti ou en accéléré...
- Jouer différents âges devant le miroir. A la fin, improviser une situation où tous les âges se rencontrent.

13. LE RÉCHAUFFEMENT

Déroulement: Chaque participant caricature la démarche de la personne qui le précède. Il faut bien détailler les mouvements de chaque partie du corps impliquée dans la démarche (tête, bras, jambes...). Pendant qu'un joueur imite, les autres s'arrêtent et observent l'imitation.

14. LES TERRITOIRES

Matériel: Des cerceaux ou de la corde avec laquelle on forme un cercle au sol.
Déroulement: Tous les joueurs, sauf un, disposent d'un cerceau posé au sol. A partir de consignes du meneur (courir, danser, sauter...), les joueurs s'exécutent, hors des cerceaux, dans un territoire délimité d'avance. Au signal (sifflet, tambourin...), ils doivent courir et se tenir debout dans leurs cerceaux. Un joueur se retrouvera hors jeu et sera ainsi éliminé. Le meneur retire alors un cerceau, et le jeu continu jusqu'à ce qu'il n'y ait plus qu'un seul cerceau, celui du gagnant!

15. LE RIRE ENSORCELLEUR

Déroulement: Les participants forment une ligne droite. Ils sont debout ou assis. Le meneur essaie de faire rire un participant (n'importe lequel). S'il réussit, les deux s'associent pour dénicher un nouveau participant, et ainsi de suite. Le groupe des amuseurs grossit, et son rire devient de plus en plus puissant.
Variante: On peut faire ce jeu allongé sur le sol.

16. LES REMPLAÇANTS

Déroulement: En cercle. Marcher en comptant 1, 2, 3, 4... Tout en continuant de compter, remplacer 1 par un sifflement, 2 par un battement des mains, 3 par le poing gauche sur la hanche gauche, 4 par un battement du talon droit sur le sol...
Variante: Intervertir les chiffres ou créer d'autres substituts.

17. LA MACHINE

Matériel: Une corde tendue sur le sol
Déroulement: On se tient par l'épaule, à la file indienne, et on marche en équilibre en fixant un point et en s'imaginant sur une poutre ou avec un livre sur la tête, en marchant au ralenti, etc. L'équilibre dépend du degré de concentration atteint par le groupe.
Variante: On imite les mouvements et les bruits du chef de file (toujours sur la corde étendue sur le sol). On change de chef de file au bout d'un certain temps.

18. LE MIME

Déroulement: En cercle, les participants font circuler une balle. L'animateur la retire, mais on continue de faire circuler un balle imaginaire. On utilise d'autres objets qu'une balle, peu importe leur dimension.

19. RACONTER UNE HISTOIRE

Déroulement: On raconte le début d'une histoire que les participants doivent poursuivre soit par le mime, soit par la parole.

A. Le jardin extraordinaire
En vous promenant vous découvrez une clôture que vous n'aviez jamais vue. Vous la suivez et vous arrivez à une petite porte, près d'un jardin qui semble abandonné. Vous ouvrez la porte et...

B. La ville inconnue
Vous arrivez pour la première fois dans une ville que vous ne connaissez pas. Il est sept heures du matin, vous sortez de la gare et vous décidez d'aller à l'aventure...

C. La barque magique
En vous promenant au bord de l'eau, vous faites la découverte d'une vieille barque abandonnée, mystérieuse. Une tentation irrésistible vous fait monter à bord, puis prendre le large. Cette barque mystérieuse est devenue votre amie, votre complice. Elle va vous aider à réaliser un de vos rêves les plus chers.

D. La maison aux souvenirs
En vous promenant dans la forêt, vous découvrez, dans une clairière, une maison abandonnée. Vous vous approchez et, sur la porte, vous lisez votre nom. C'est votre maison, celle de votre mémoire, de vos souvenirs. Ils sont tous là; vous allez les retrouver un à un.

E. Les explorations d'une algue marine
L'algue marine baigne contre son rocher. Elle ne s'y cramponne pas; elle est là, simplement, reliée à lui et pourtant libre dans ses gestes et ses mouvements. Un jour, décidant d'aller voir ce qui se cache derrière son rocher, elle se laisse glisser sur la paroie lisse. Elle frôle le fond marin et se balance sous la lumière verte et dorée...

Variantes: Préparer de courtes scènes où le narrateur se retrouve dans un monde où tout est: très petit; très grand; très lourd; très léger. Ou donner comme consigne que l'histoire doit se transformer en un drame d'horreur, en une histoire d'amour...

20. VOS IDÉES DE JEUX THÉÂTRAUX

C JEUX ÉCOLOGIQUES

1. SENTIER MYSTÉRIEUX

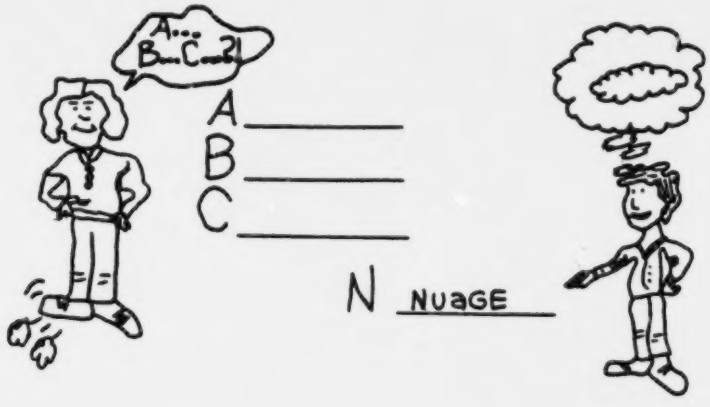
(utilisation de trois sens souvent négligés: l'ouïe, le toucher et l'odorat)

Matériel: corde et bandeaux

Déroulement: Tracer un parcours avec une corde en la faisant serpenter entre les arbres, les rochers, etc. Plus le terrain est accidenté, plus le jeu sera intéressant. Tout doit se faire en silence. Les joueurs, les yeux bandés, marchent à la file indienne, distants les uns des autres d'une trentaine de pieds. Ils ne doivent jamais lâcher la corde. L'activité se termine par un palabre où chacun dit ce que le jeu lui a apporté. On refait le trajet en sens inverse, les yeux libres.

2. JEU DE L'ALPHABET EN NATURE

Matériel: feuilles de papier, crayons
Déroulement: Les participants partent à la chasse; ils doivent trouver dans la nature des éléments commençant par les lettres de l'alphabet, comme A pour arbre, B pour bouleau... Vous pouvez former deux équipes ou plus.

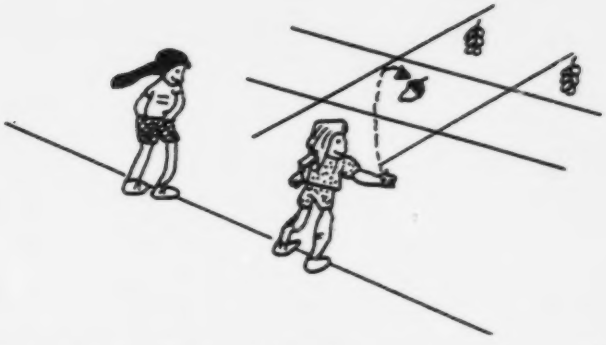


3. ABRACADABRA

Matériel: couverture de lit
Déroulement: L'animateur dépose sur le sol une couverture de lit. Les joueurs doivent nommer tout ce qui se cache sous la couverture (choses visibles ou invisibles: air, vers de terre, herbe, etc.)
Variante: Les participants observent différents objets que l'animateur a déposés sur le sol. Puis, pendant qu'ils détournent le regard, l'animateur soustrait un ou plusieurs objets à l'ensemble. Les participants doivent identifier le ou les objets manquants.

4. TIC-TAC-TOC

Déroulement: Jouer au tic-tac-toc en lançant des cailloux, des glands ou des cônes dans des cases sur le sol, faites avec des branches ou des roches.



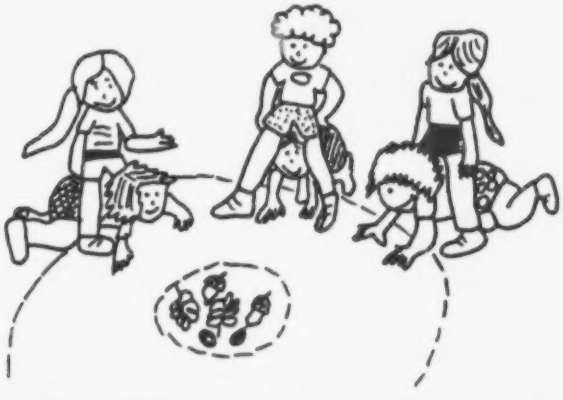
5. L'ÉCUREUIL ET LA NOISETTE

Déroulement: Chaque joueur met ses mains ouvertes derrière son dos. Un joueur (l'écureuil) muni d'une noisette (caillou, cône, gland, etc.) tourne autour du cercle. Il met sa noisette dans la main d'un des joueurs, ou sur le sol derrière lui. Ce dernier s'élance à la poursuite de l'écureuil, qui tente de rallier la place libre avant d'être pris. S'il est pris, il demeure écureuil. Sinon, c'est au tour de celui qui a reçu la noisette.

BIBLIOTHÈQUE CENTRALE
C.E.C.M.

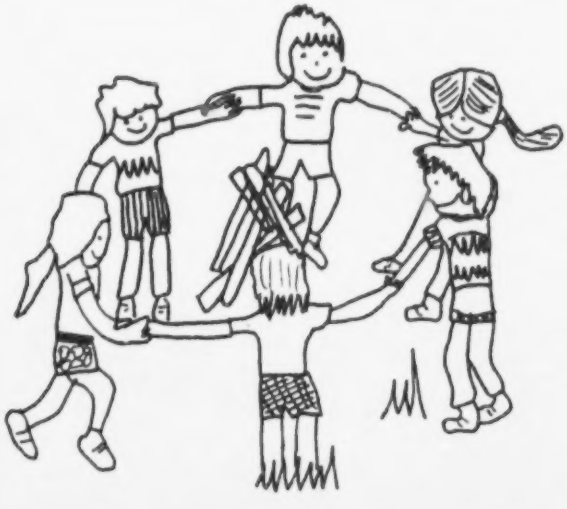
6. L'ENTRAÎNEMENT

Déroulement: La moitié des joueurs forme un cercle au milieu duquel on a déposé des cailloux, des branches, des cônes ou des balles de neige. L'autre moitié se tient à l'extérieur du cercle. Chaque joueur du cercle a été jumelé avec un joueur à l'extérieur du cercle. Les joueurs de l'extérieur doivent passer sous les jambes de leurs partenaires du cercle, continuer à quatre pattes vers le centre, s'emparer d'un caillou ou d'un autre objet, et rappliquer à l'extérieur du cercle. Ils recommencent aussitôt. Le couple gagnant est celui qui récolte le plus grand nombre d'objets dans un temps donné, ou qui, le premier, récolte 10 objets.



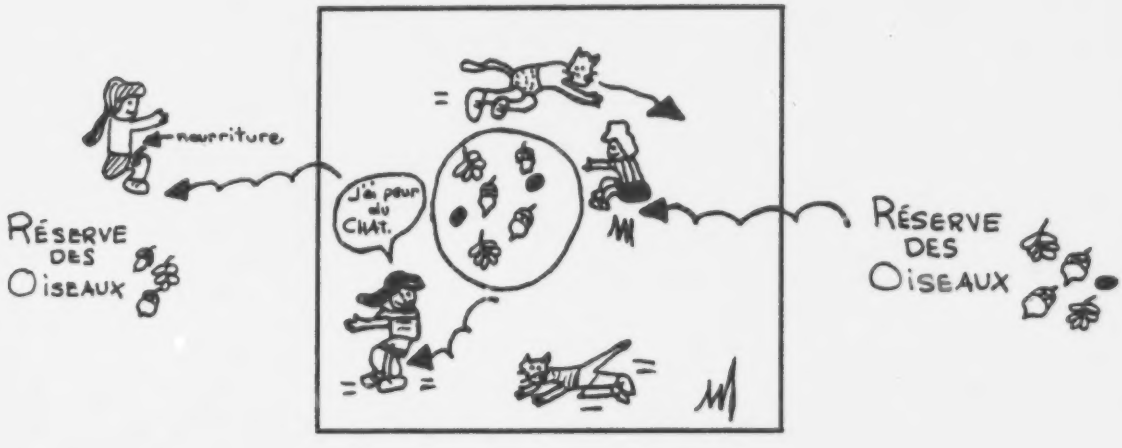
7. LA TOUR FRAGILE (Le bûcher, le bâton empoisonné)

Déroulement: Les joueurs érigent une tour à l'aide de bâtons ou de balles de neige. Puis, en se tenant par la main, ils encerclent celle-ci. Ils doivent, en se tenant toujours par la main, manoeuvrer de telle sorte que l'un ou l'autre d'entre eux soit entraîné vers la tour, afin de la faire tomber. Le responsable de l'effondrement de la tour doit rebâtir.



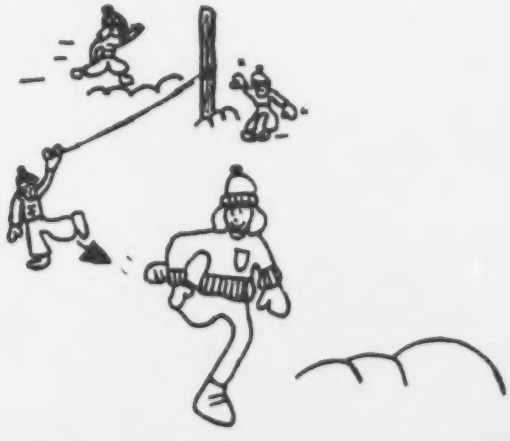
8. LES CHATS ET LES OISEAUX

Déroulement: On choisit dans un groupe un joueur qui tiendra le rôle du chat (deux ou trois, selon l'importance du groupe). Tous les autres joueurs seront des oiseaux. Les oiseaux marchent accroupis, et les chats à quatre pattes. Les oiseaux tentent d'aller chercher de la nourriture (cailloux, cônes, glands...) au centre du territoire des chats, sans se faire toucher par ceux-ci. Les oiseaux doivent prendre un seul objet (nourriture) à la fois. Ils placent leur nourriture sur leurs cuisses, puis la portent à leur réserve (à l'extérieur du territoire des chats) le plus rapidement possible, sans quoi ils risquent d'être touchés par l'un ou l'autre des chats. Les oiseaux touchés doivent remettre la nourriture emmagasinée.



9. LE CHIEN DE GARDE (L'ours blanc)

Déroulement: Un joueur, le chien, tient une corde fixée à un poteau. Les autres joueurs tentent de toucher le poteau sans que le chien ne les attrape. Le joueur qui réussit prend la place du chien de garde.



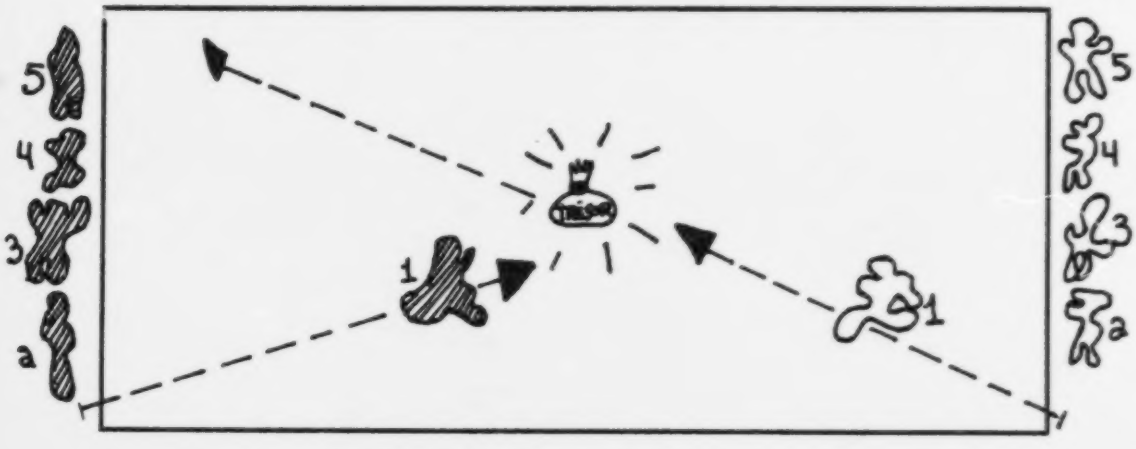
10. LA SPIRALE (Les dessins)

Déroulement: Choisir un endroit où la neige est fraîche et pas trop profonde. Le jeu consiste à tracer une spirale la plus large possible avec un pied. L'autre pied sert d'axe autour duquel le participant fait tourner sa spirale. On peut aussi faire des formes, des lettres, des fleurs... avec des feuilles, des raquettes, des skis, etc.

11. LA CHASSE AUX VOLEURS

Déroulement: Un grand rectangle, au centre duquel est placé un trésor (branche, gland...), est tracé sur le sol. On forme deux équipes (de cinq joueurs chacune, par exemple), soit l'équipe des voleurs et celle des gendarmes. Les deux équipes se font face depuis chaque bout du rectangle. Le meneur donne un numéro (de un à cinq) à chaque joueur de chaque équipe. Les adversaires portant le même numéro doivent être en face l'un de l'autre. Au cri d'un numéro par le meneur de jeu, le voleur et le gendarme concernés s'amènent dans le rectangle: le gendarme ne peut toucher le voleur si ce dernier n'est pas en possession du trésor. Si le voleur réussit à apporter le trésor dans son camp sans être touché par le gendarme, ce dernier devient prisonnier des voleurs. Mais si le gendarme réussit à toucher le voleur avant que ce dernier n'ait rallié son camp, c'est le voleur qui devient prisonnier des gendarmes. Quand tout le monde a joué, on compte les prisonniers et on voit qui, des voleurs ou des gendarmes, a gagné. On reprend le jeu en intervertissant les rôles.

VOLEURS **GENDARMES**



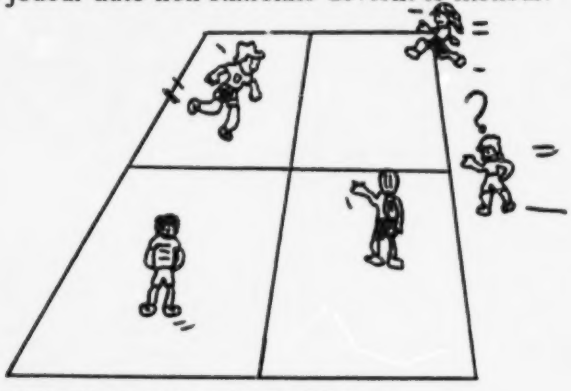
12. VOS IDÉES DE JEUX ÉCOLOGIQUES

D JEUX D'ACTIVITÉS PHYSIQUES

Activités physiques à l'extérieur

1. LE STATIONNEMENT

Déroulement: Utiliser des espaces de stationnement automobile. Il doit y avoir un espace de moins que le nombre de joueurs. Un des joueurs agit aussi comme meneur. Au signal du meneur, chaque joueur-auto court s'emparer d'un espace de stationnement. Le joueur-auto non stationné devient le meneur.



2. LES LAPINS DANS LEURS TERRIERS

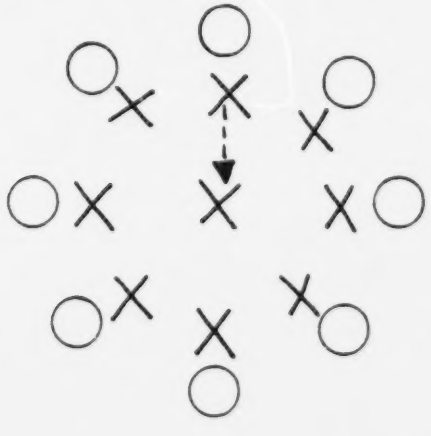
Déroulement: Se placer par trois: deux joueurs se tiennent par la main et forment le terrier; le troisième, le lapin, se place au centre. Un seul lapin n'a pas de terrier. À son signal, tous les lapins doivent changer de terrier. (Le lapin sans terrier, c'est-à-dire le meneur, essaie lui aussi de s'en trouver un.) Le lapin qui n'arrive pas à se caser dirige à son tour le changement de terrier.

3. LE PONT-LEVIS

Déroulement: La moitié des joueurs forme un cercle. L'autre moitié est à l'extérieur du cercle. Les joueurs qui forment le cercle conviennent entre eux d'un nombre. Puis il commencent à compter à haute voix, les bras levés. Pendant ce temps, les autres joueurs entrent et sortent du cercle. Quand le nombre choisi est atteint, les joueurs baissent les bras, et ceux qui se trouvent au milieu du cercle sont prisonniers. Désormais, ils font partie du cercle. Un autre chiffre est choisi en secret. On recommence jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul voyageur, qui devient donc le vainqueur.
Variante: Les joueurs du cercle peuvent également chanter une chanson connue; ils décident en secret du mot sur lequel ils s'arrêteront.

4. LE CLIN D'OEIL

Déroulement: Les joueurs (moins un) se placent deux par deux, l'un derrière l'autre, de manière à former deux cercles. Le "moins un", qui se tient au milieu du cercle intérieur, fait un clin d'oeil à un des amis du cercle intérieur. Ce dernier tente de le rejoindre sans se faire toucher par le joueur derrière lui. S'il est touché, il reste à sa place; s'il réussit, il devient le faiseur de clins d'oeil.



5. CHAT A L'OMBRE

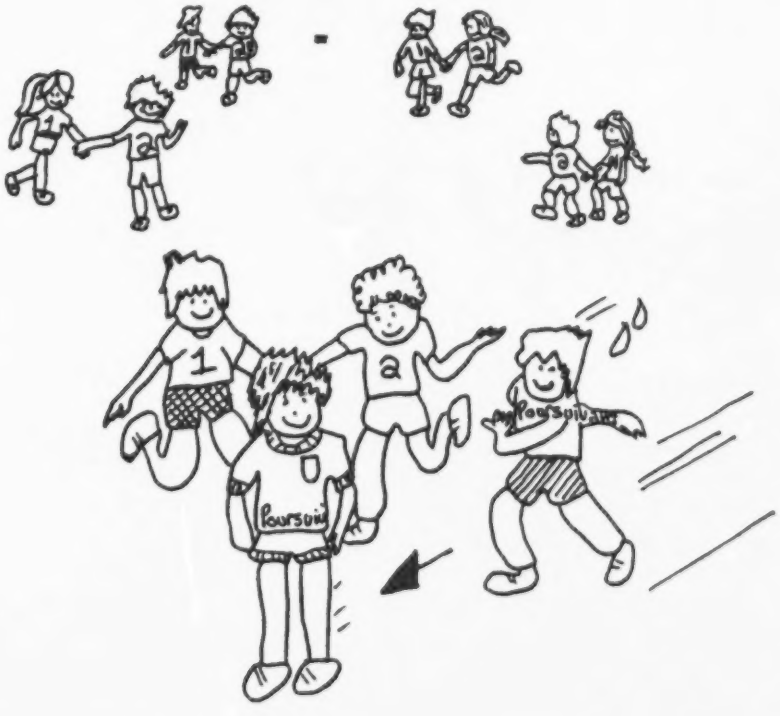
Déroulement: Tenter de toucher l'ombre du poursuivi.

6. LES SORCIERS

Déroulement: Selon le nombre de participants, choisir deux, trois ou quatre poursuivants (sorciers). Chaque joueur touché doit s'immobiliser; il ne peut recommencer à jouer que si un de ses partenaires le délivre en le touchant. Au bout d'un certain temps, changer les poursuivants.

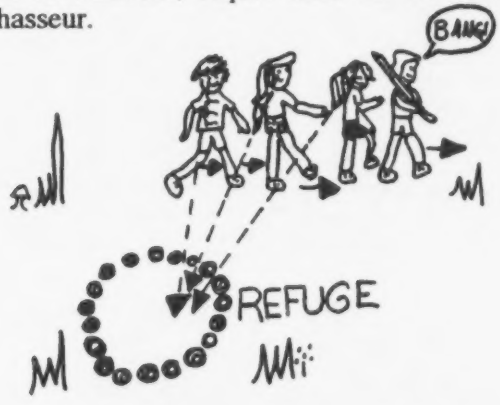
7. DEUX C'EST ASSEZ, TROIS C'EST TROP!

Déroulement: Les joueurs forment des couples. (Les membres de chaque couple se tiennent par la main.) Les couples défilent les uns derrière les autres, en dessinant un cercle. Les joueurs dont le bras libre donne sur l'extérieur du cercle sont les numéros 1, et ceux dont le bras libre donne sur l'intérieur du cercle sont les numéros 2. Deux autres joueurs (un poursuivi et un poursuivant) se courent après à l'extérieur du cercle. Le poursuivi fait un minimum de deux tours, puis se met en sûreté en donnant la main à un numéro 1; ce poursuivi devient numéro 1, le numéro 1 numéro 2, et le numéro 2 le poursuivant. L'ancien poursuivant devient donc le poursuivi.
Si le poursuivi est rejoint et touché avant d'avoir complété deux tours, les rôles sont inversés (le poursuivi devient le poursuivant, et vice versa) et la course se poursuit dans le sens inverse.



8. LE CHASSEUR

Déroulement: Marcher ou courir derrière le chasseur. Quand il crie "bang!", les animaux (joueurs) se sauvent pour se cacher dans un refuge. Ils sont poursuivis par le chasseur, lequel tente de les toucher. A chaque expédition, changer de chasseur.

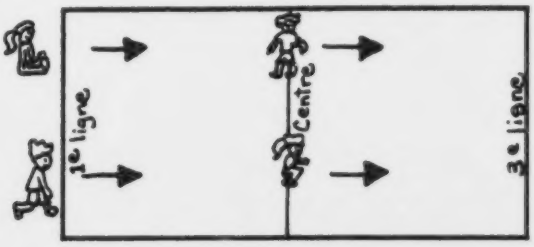


9. LE CHAT QUI DORT (Le loup et les moutons, le chasseur endormi)

Déroulement: Le chat dort dans sa maison (cercle tracé sur le sol). Les souris tournent autour de lui. Le chat se réveille, puis s'élance à leur poursuite; il essaie de les attraper avant qu'elles ne se réfugient dans leur trou. Les souris attrapées sont mises en cage. La dernière souris à se faire attraper est promue au poste de chat.

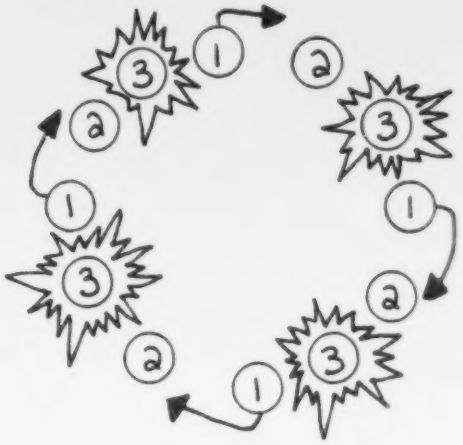
10. POURSUITE AVEC HANDICAP

Déroulement: Tracer trois lignes sur le sol, à égale distance l'une de l'autre. Les joueurs sont divisés en deux équipes: l'une se place sur la première ligne, et l'autre sur la ligne du centre. Au signal du meneur, les joueurs de la première ligne tentent d'attraper ceux de la ligne du centre, qui doivent atteindre la dernière ligne sans se faire toucher. Les joueurs touchés sont éliminés.
Variantes: Les lignes tracées sur le sol peuvent être à des distances différentes l'une des autres, et la position des joueurs peut varier d'une fois à l'autre: ceux-ci peuvent être debout, assis, couchés, accroupis...



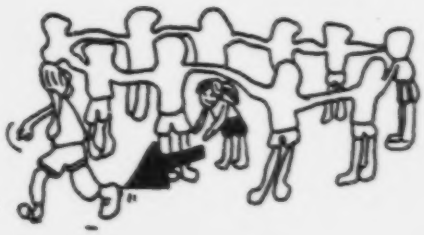
11. LA COURSE AUX NUMÉROS

Déroulement: Les joueurs forment un cercle et portent les numéros 1, 2 ou 3. Le meneur nomme un de ces numéros, et tous les joueurs qui le portent se mettent à courir (dans le même sens) autour du cercle. Chaque joueur - en même temps qu'il essaie de toucher le joueur qui le précède sans être touché par celui qui le suit - essaie de reprendre sa place.



12. LE CHAT ET LA SOURIS

Déroulement: Les joueurs se tiennent par la main: le cercle qu'ils forment tient lieu de fromage. Le chat se tient au milieu, et la souris à l'extérieur du cercle. Il doit attraper la souris, mais en empruntant exactement le même chemin qu'elle. La poursuite dure 30 secondes. Si le chat dévie du chemin emprunté par la souris, ou s'il ne réussit pas à la toucher en 30 secondes, la souris est couronnée gagnante.

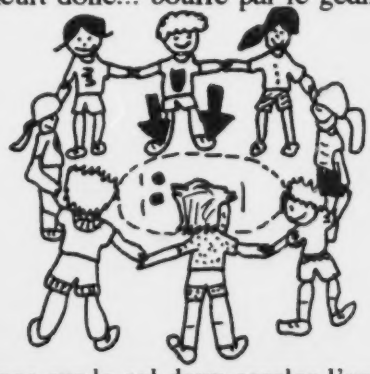


13. LES TROIS TAPES

Déroulement: Deux équipes (A et B). Chacune se place derrière sa ligne. Un membre de l'équipe A se présente devant l'équipe B et frappe dans les mains de trois de ses membres. Celui qui reçoit la troisième tape doit poursuivre et toucher celui qui l'a frappé, et ce avant que ce dernier n'ait regagné sa ligne. Puis un joueur de l'équipe B vient à son tour frapper dans les mains de trois joueurs de l'équipe A. Chaque fois qu'un joueur est rattrapé, l'équipe poursuivante marque un point ou constitue prisonnier le joueur en question.

14. LA TÊTE DU GÉANT

Déroulement: Les joueurs se tiennent par la main autour d'un cercle (la tête du géant) que le meneur a dessiné sur le sol, pas trop loin d'eux. Au signal du meneur, les joueurs, se tenant toujours par la main, manoeuvrent de manière à s'entrainer les uns les autres à l'intérieur du cercle. Tout joueur poussé à l'intérieur du cercle meurt donc... bouffé par le géant.



15. L'OURS

Déroulement: On trace sur le sol deux cercles l'un dans l'autre. Deux équipes sont formées et deux gardiens sont choisis. L'équipe qui se tient autour du petit cercle joue le rôle de l'ours; ses membres se tiennent par le cou, jambes écartées, le haut du corps penché vers l'avant et vers l'intérieur de ce petit cercle. Les membre de l'autre équipe, qui circulent à l'extérieur du grand cercle, essaient de grimper sur l'ours sans se faire toucher par les deux gardiens, lesquels circulent dans le grand cercle. Les gardiens ne doivent pas quitter le grand cercle. Quand ils touvent un joueur, ce dernier se joint à l'équipe "ours". Le joueur qui réussit à grimper sur l'ours marque un point pour son équipe, rejoint les rangs de celle-ci, puis repart à l'attaque. Le jeu se termine après un temps déterminé d'avance, ou lorsque tous les attaquants, ayant été touchés, sont passés à l'équipe "ours".

16. LES CAILLOUX ENCERCLÉS

Déroulement: Le joueur se tient à l'intérieur d'un mini-cercle tracé sur le sol. Il lance un nombre donné de cailloux (ou autres projectiles) en direction d'un grand cercle. Les cailloux qui atteignent leur cible, le joueur les relance en essayant cette fois, depuis le grand cercle, d'atteindre le mini-cercle. Cinq points sont accordés pour chaque caillou lancé dans le mini-cercle. Le joueur qui atteint 50 points le premier est courronné vainqueur.

17. LES ALLIANCES

Déroulement: Un meneur répartit les joueurs en trois ou quatre équipes égales, commandées chacune par un général. Au signal, les équipes se dispersent dans des directions opposées. Parvenus aux lieux indiqués par le meneur, les généraux numérotent leurs soldats. Au coup de sifflet, chaque joueur part à la recherche de ses jumeaux des autres équipes: A-1 recherche B-1, C1 et D-1,
A-2 recherche B-2, C-2 et D-2, etc.

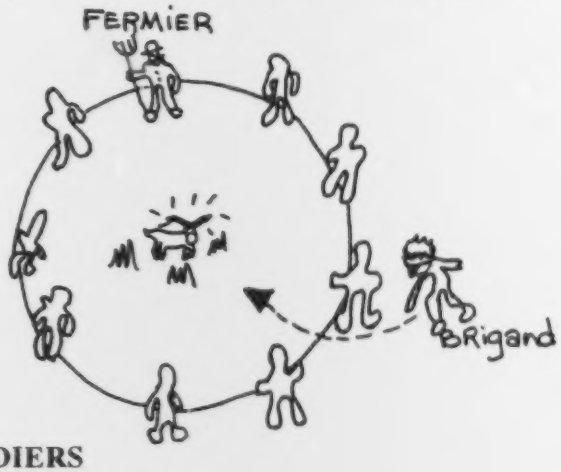
Une fois regroupés, les jumeaux (c'est-à-dire les 4 porteurs d'un même chiffre) forment une chaîne et vont se présenter au meneur. Celui-ci chronomètre les arrivées successives. Le quatuor le plus rapide est couronné vainqueur.

18. LA DÉLIVRANCE DE LA PRINCESSE

Déroulement: La scène se passe au fond des bois. Une jeune princesse est prisonnière d'un géant qui l'a enlevée dans son palais. Le géant sillonne les bois et tue quiconque tente de délivrer la princesse. Il élimine ses ennemis par simple toucher. Des chevaliers décident de sauver la princesse. Si l'un d'eux parvient à la toucher, le camp des chevaliers est déclaré vainqueur. On peut, au besoin, adjoindre un aide au géant.

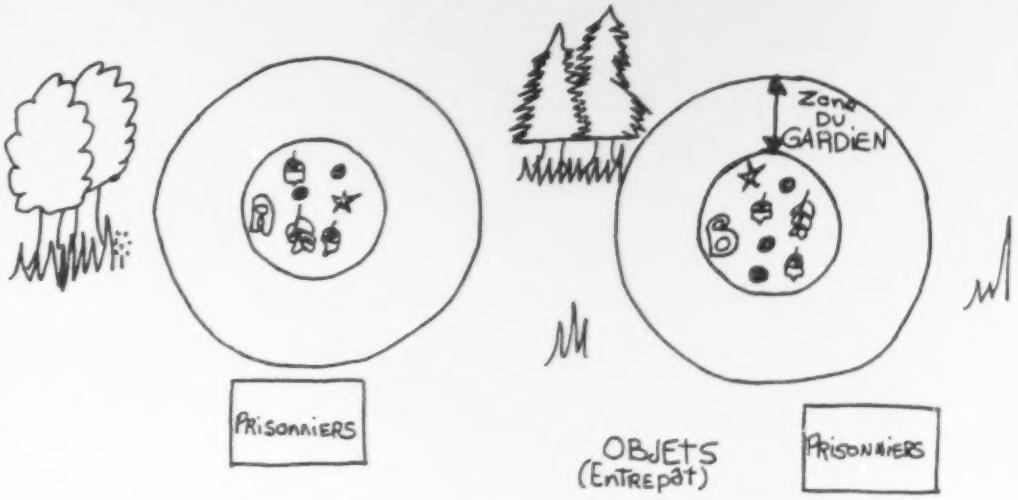
19. LA CHÈVRE AUX CORNES D'OR

Déroulement: Les joueurs, assis par terre, forment un cercle. Le meneur nomme un brigand: sa tâche consiste à s'emparer de la chèvre aux cornes d'or (objet placé au milieu du cercle) en entrant et en ressortant du cercle par la même porte (espace entre deux joueurs assis), sans se faire toucher par le fermier (nommé secrètement par le meneur). Le fermier peut en tout temps se lever pour attraper (toucher) le brigand, mais seulement à l'intérieur du cercle.



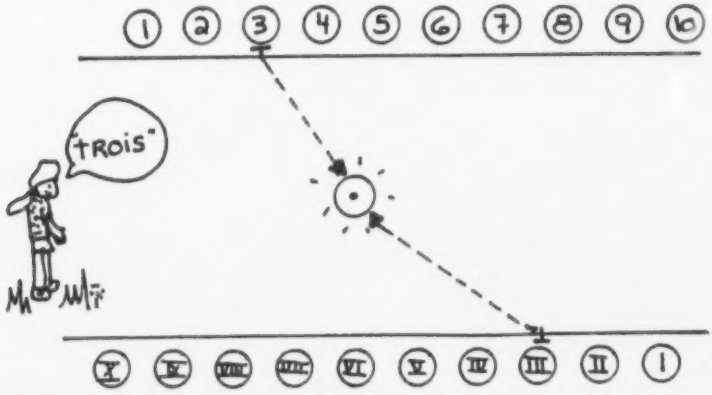
20. LES CONTREBANDIERS

Déroulement: La bande de contrebandiers A tente de s'emparer des marchandises accumulées par la bande B sans se faire toucher par leur gardien. Ceux de la bande B font de même. Tout joueur touché est prisonnier dans le camp adverse. Le contrebandier qui parvient à s'emparer d'un élément du butin sans se faire toucher va le porter dans son entrepôt. Au bout d'un temps limité, l'équipe qui a le plus d'objets gagne.



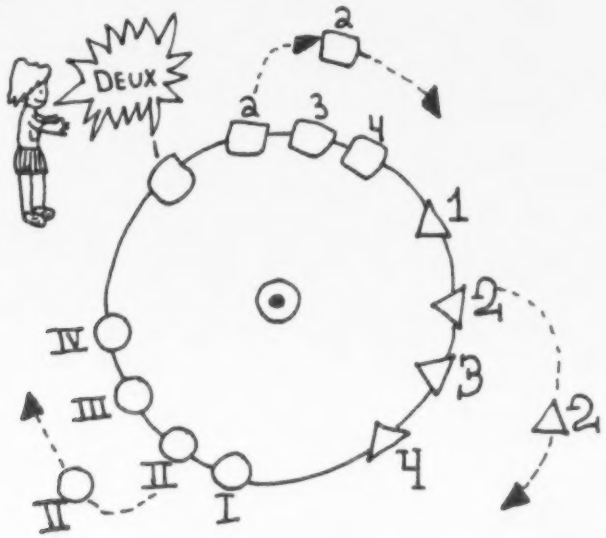
21. LE BÂTON MAGIQUE

Déroulement: Les joueurs forment deux lignes l'une en face de l'autre. Chacun des deux joueurs dont le numéro est nommé tente de saisir l'objet posé au centre (bâton magique) pour le ramener derrière sa ligne, sans se faire toucher par l'adversaire. Le joueur qui ramène l'objet dans son camp donne un point à son équipe. Est déclarée gagnante, l'équipe qui, la première, totalise 10 points ou plus.



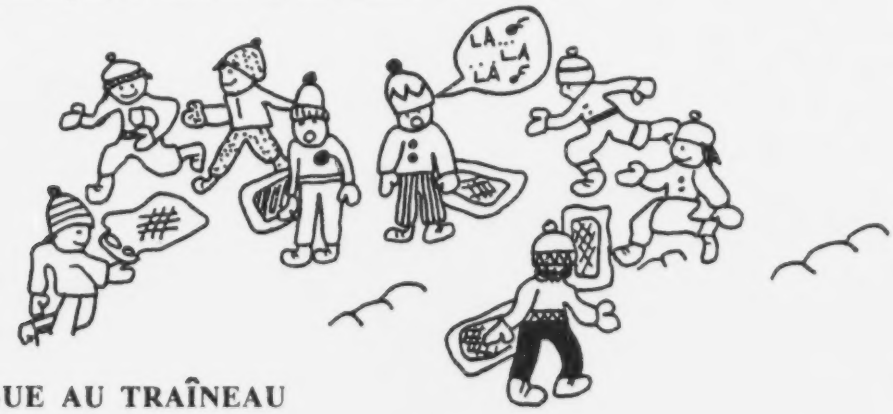
22. LA COURSE AUX NUMÉROS EN CERCLE

Déroulement: Les joueurs encerclent un objet de convoitise. Les deux joueurs dont le numéro est nommé rivalisent de vitesse: chacun doit d'abord contourner le cercle, revenir à sa place, puis s'élancer vers le centre afin de ravir et de rapporter l'objet.



23. LE TRAÎNEAU MUSICAL

Déroulement: On place des traîneaux (au hasard ou en cercle) dans un territoire donné. Le meneur de jeu chante une chanson pendant que les joueurs, sans toucher aux traîneaux, circulent autour du territoire. (Il y a un joueur de plus que le nombre de traîneaux.) Au moment où le meneur cesse de chanter, les joueurs se jettent sur les traîneaux. Le joueur qui se retrouve sans traîneau rejoint le meneur et chante avec lui. Puis on ôte un traîneau et le jeu continue.
N.B. Les chanteurs, à mesure que leur groupe grossit, doivent convenir d'un signal pour indiquer le moment où ils cessent de chanter.



24. TAGUE AU TRAÎNEAU

Déroulement: On dispose des traîneaux sur un terrain, à raison d'un traîneau par quatre joueurs. Les traîneaux doivent demeurer au même endroit. Le poursuivant doit capturer le plus de poursuivis possible. Ceux-ci évitent d'être touchés en se tenant debout sur leurs traîneaux, ou en levant ceux-ci au-dessus de leur tête (un seul joueur par traîneau). Les poursuivis touchés se rangent à l'écart du territoire, et ils peuvent être libérés en étant touchés par leurs pairs encore actifs, à condition que tous les traîneaux soient levés au-dessus des têtes. Le jeu se termine avec la capture du dernier poursuivi.
Le poursuivant peut être remplacé par le cinquième poursuivi qu'il capture.

25. FRAPPER LA BOÎTE

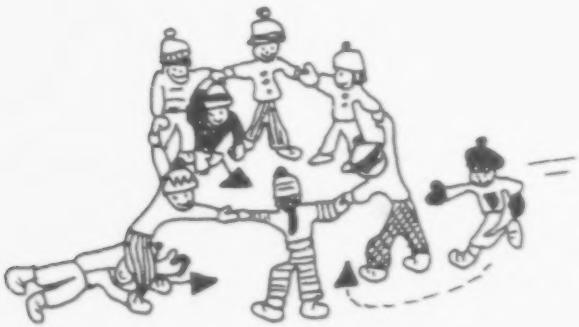
Déroulement: Le gardien, les yeux fermés, compte jusqu'à 10 pendant que les fugitifs se cachent. Puis il part à leur recherche. Tout fugitif trouvé va en prison. Dès qu'un fugitif réussit à frapper du pied une boîte placée devant la prison, les prisonniers sont libérés et le jeu se termine. Les fugitifs sont gardiens à tour de rôle. Le gardien déclaré vainqueur est celui qui a fait le plus de prisonniers.

26. LE TOURNOI

Déroulement: Chaque duo de joueurs forme un cavalier et sa monture. Les cavaliers luttent les uns contre les autres. Le dernier cavalier en selle est proclamé vainqueur. Inverser les rôles.

27. LES PRISONNIERS

Déroulement: Réussir à passer sous les bras ou sous les jambes des joueurs formant un mur de prison. On peut aussi sauter ou plonger par-dessus les bras.

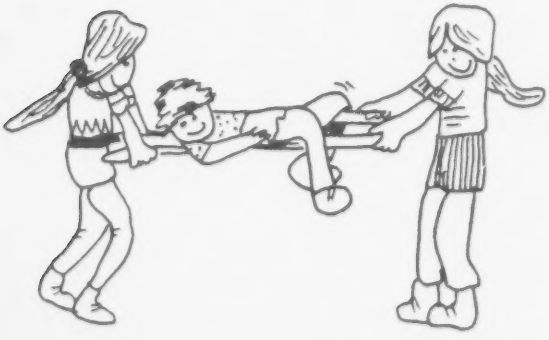


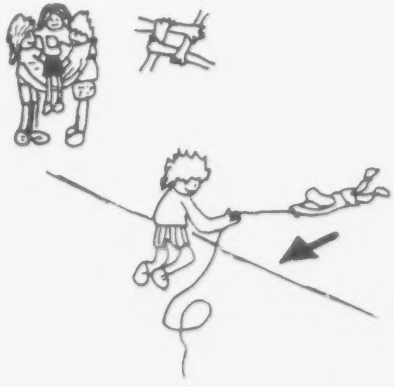
28. LES PANTHÈRES ET LES SINGES

Déroulement: L'équipe 1 (les singes) fuit l'équipe 2 (les panthères) en grimpant aux arbres. Dès que les singes ont atteint une hauteur déterminée à l'avance, ils ne peuvent plus être touchés, et ils gagnent un point pour leur équipe. D'autres façons de jouer sont possibles: grimper à un tronc incliné, s'agripper aux branches, etc.

29. LE BLESSÉ (Opération secours - Les naufragés)

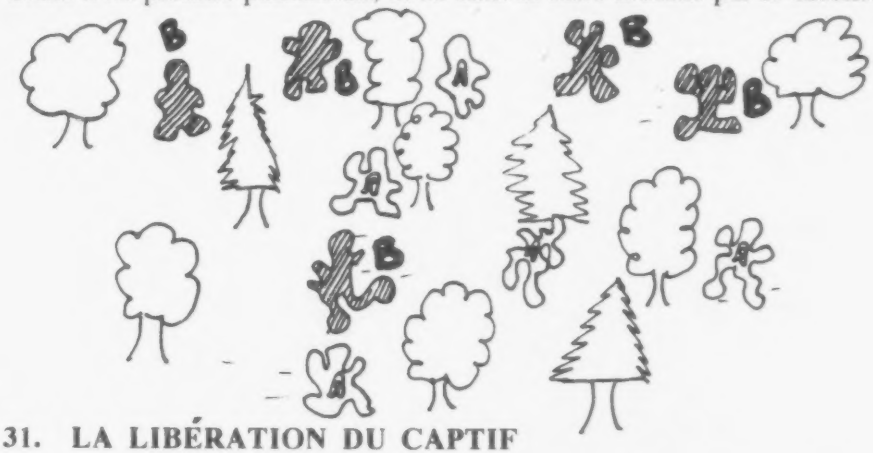
Déroulement: Porter un ami sur un brancard fait avec des branches ou avec les bras, ou tirer de l'eau des naufragés, à l'aide d'une corde. Les "naufragés" s'aident en rampant. Sauver le plus de naufragés possible dans un temps limite.





30. LES AVANT-POSTES

Déroulement: Chaque joueur de l'équipe A est affecté à la garde d'un, de deux ou de plusieurs arbres. Les joueurs de l'équipe B tentent de prendre possession des arbres protégés sans se faire toucher par un défenseur. Si un joueur de l'équipe A touche à un joueur de l'équipe B, ce dernier est éliminé. A la fin d'un temps déterminé à l'avance, on compte le nombre d'arbres conquis et de joueurs éliminés. Intervertir les rôles.
Variante: Il faut nommer l'essence de l'arbre (chêne, bouleau, sapin, etc.) avant d'en prendre possession, et ce sans se faire toucher par le défenseur.



31. LA LIBÉRATION DU CAPTIF

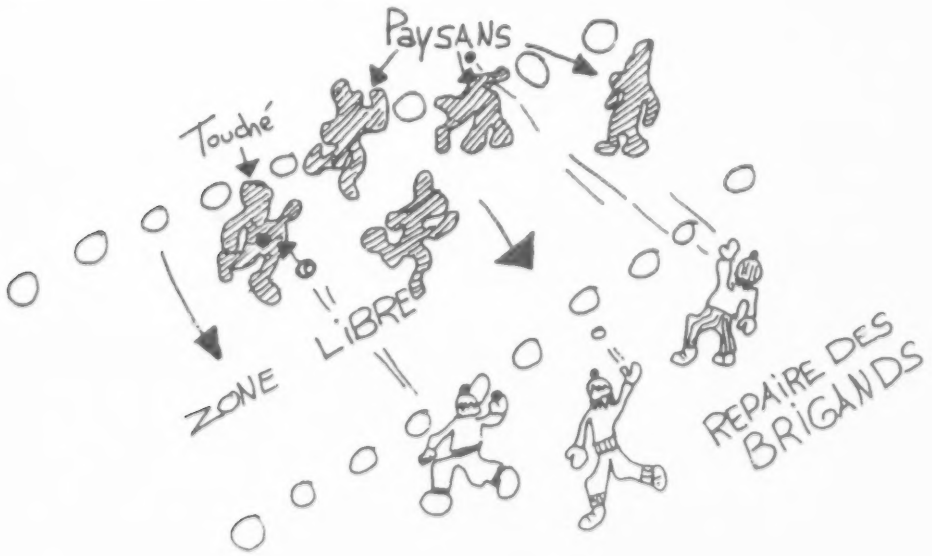
Déroulement: Deux équipes, A et B, chacune dans une partie du bois, ont emmené avec elles un prisonnier qu'elles ligotent à un arbre. Au coup de sifflet du meneur de jeu, chaque groupe part à la recherche de son membre fait prisonnier, et dont les appels aident à repérer la position. Le groupe qui, le premier, a libéré son membre fait prisonnier est couronné vainqueur.

32. LE CHEMIN CREUX (La chasse aux tigres)

Déroulement: Les joueurs de l'équipe A lancent des balles de neige en direction des joueurs de l'équipe B, qui traversent tour à tour ou en groupe la zone de tir. Compter le nombre de touchers, puis intervertir les rôles.

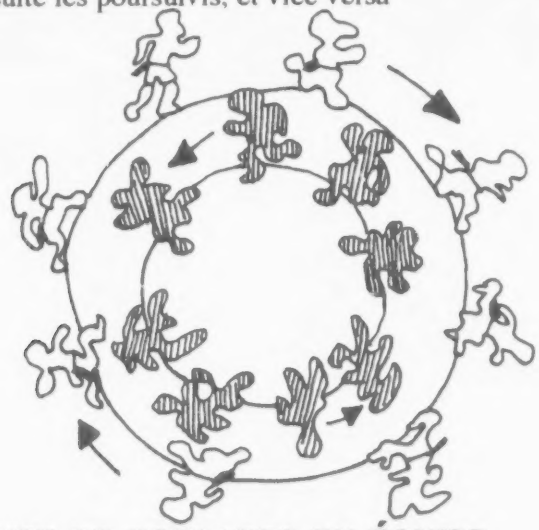
33. LE REPAIRE DES BRIGANDS

Déroulement: Les paysans tentent de traverser la zone libre pour atteindre le repaire des brigands, lesquels ripostent avec des balles de neige. Tout assaillant touché est éliminé. Compter le nombre de paysans ayant atteint le repaire, et intervertir les rôles.



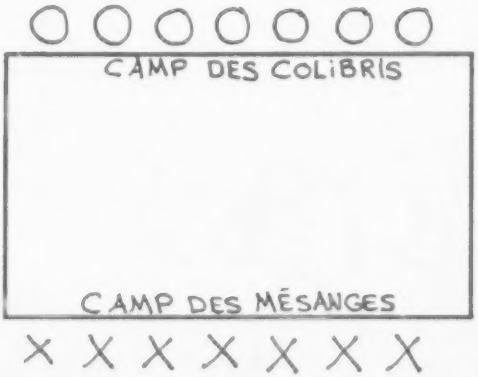
34. POURSUITE-SURPRISE

Déroulement: Les joueurs forment deux cercles l'un dans l'autre. Chaque joueur du cercle intérieur a été couplé à un adversaire du cercle extérieur. Les deux cercles tournent en sens contraire l'un de l'autre. Au signal, les joueurs du cercle extérieur se sauvent, poursuivis par ceux du cercle intérieur, qui essaient de s'emparer de leurs foulards. Les poursuivants deviennent ensuite les poursuivis, et vice versa



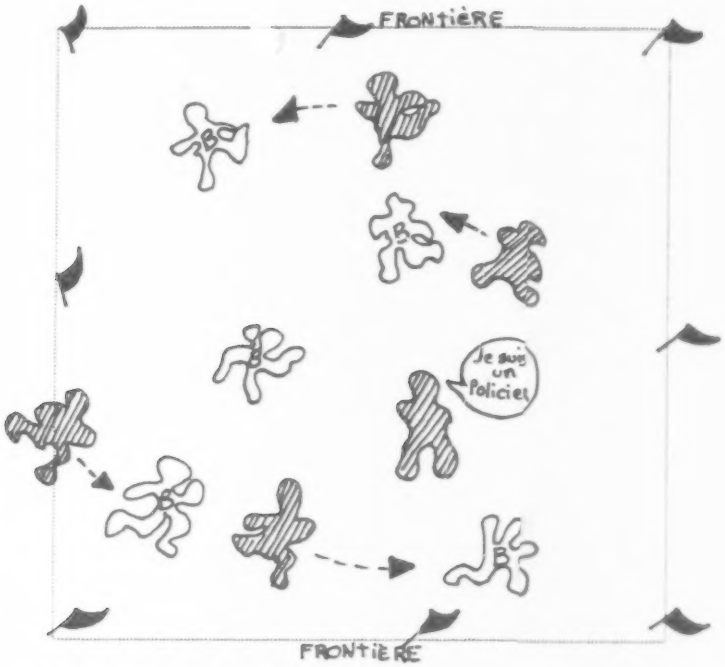
35. UNE PRISE DE FOULARDS EN ÉQUIPE

Déroulement: Les joueurs des deux équipes portent un foulard. Au signal, les joueurs sortent de leurs camps respectifs. Tout joueur qui se fait ravir son foulard est fait prisonnier dans le camp adverse, et il ne peut revenir au jeu que si un de ses coéquipiers le délivre en lui remettant un foulard pris à l'adversaire. Au bout d'un temps donné, compter le nombre de prises.



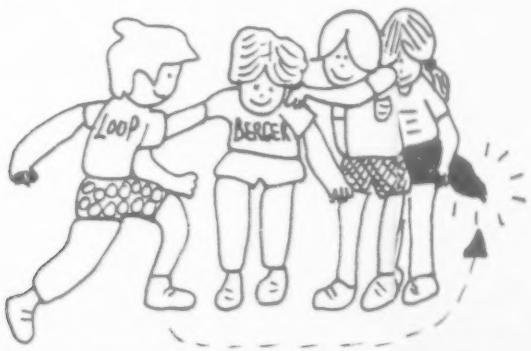
36. LES VOLEURS ET LES POLICIERS

Déroulement: Les policiers capturent les voleurs (en leur ravissant leurs foulards). Puis les voleurs désarment les policiers (en leur ravissant leurs foulards). L'équipe gagnante est celle qui met le moins de temps à neutraliser l'adversaire.



37. LE LOUP ET L'AGNEAU

Déroulement: On place les joueurs (sauf un, qui tiendra le rôle du loup) en file indienne. Le chef de file est le berger, cependant que les autres sont des agneaux. L'agneau qui marche en serre-file porte une queue (foulard). Le berger imprime à sa file des mouvements destinés à déjouer le loup, lequel cherche à saisir le foulard de l'agneau qui marche en serre-file. Au bout d'un certain temps, ou après la prise du foulard, permuter les rôles.



38. LE FURET

Matériel: Une grande corde et un anneau
Déroulement: On s'assoit par terre en formant un grand cercle. On insère un anneau ou une bague dans une corde qui est à la grandeur du cercle, et on attache les deux bouts de cette corde. Chaque joueur ferme ses deux mains sur la corde. Pendant que l'anneau circule de main en main, discrètement, on chante: "Il court, il court, le furêt..." Un devin au centre du cercle doit découvrir, en deçà de trois essais, où se cache l'anneau. S'il échoue, le joueur qui a l'anneau va au centre. S'il réussit, il est sacré Grand Devin et il conserve son poste.

39. COURSE IMPRÉVUE

Matériel: Un sifflet
Déroulement: Les joueurs courent. Au coup de sifflet, ils se mettent à courir à quatre pattes. Au second coup de sifflet, ils se remettent à courir normalement.
Variantes: On peut courir à reculons, à cloche-pied, etc.

40. COURSE AUX CHEVILLES

Déroulement: Les joueurs courent à croupetons, les mains fermées sur leurs chevilles. Ils courent l'un contre l'autre, ou équipe contre équipe.

41. LE SOURIRE

Déroulement: Les joueurs forment un cercle. Ils doivent tous garder leur sérieux, sauf un. Celui qui sourit met sa main sur sa bouche pour prendre son sourire et le lancer à un autre qui, lui, se met à sourire. Celui qui souriait doit reprendre son sérieux, et ainsi de suite.

42. VIS-A-VIS

Déroulement: Les joueurs sont en cercle, deux par deux. Au centre, le meneur du jeu donne des ordres que chaque couple exécute immédiatement: "dos à dos" (les couples se placent dos à dos), "main dans la main", "face à face", "coude à coude"... Au signal "vis-à-vis", tout le monde change de partenaire. Le meneur profite de la cohue pour s'allier à un joueur. Le joueur qui se retrouve seul devient meneur de jeu.

43. CHASSE AUX DAHUES

Matériel: Bouts de papier
Déroulement: Supposons que nous avons 7 animateurs. Chaque animateur a 7 petits papiers, tous marqués du même numéro: 1, 2, 3, 4, 5, 6 ou 7. Les animateurs se cachent avec leurs 7 papiers à l'intérieur d'un territoire délimité, et ils doivent rester au même endroit durant tout le jeu. Les 5 équipes partent à la recherche de l'animateur qui a les numéros 1. Ils doivent trouver les numéros dans l'ordre numérique, soit de 1 à 7. L'équipe qui, la première, récolte dans l'ordre ses 7 petits papiers (papier 1, papier 2, etc.) remporte la palme.

44. LA COURSE AUX CHEVREUILS

Matériel: Cordes de deux pieds pour chaque joueur
Déroulement: On forme deux équipes. Chaque joueur se fabrique une queue à l'aide d'une corde dont il insère un bout dans son pantalon ou dans sa jupe. On essaie de voler la queue de l'autre. Il ne faut pas tenir sa queue. C'est à l'équipe qui réussira à décimer l'autre!

45. KIM

Matériel: Objets, papier, crayons
Déroulement: Les joueurs encerclent une couverture sous laquelle ont été déposés les objets. Le meneur soulève la couverture, et les joueurs observent pendant deux ou trois minutes. Les objets sont de nouveau recouverts, et les joueurs ont cinq minutes pour en dresser la liste.

46. L'ÉCUREUIL

Déroulement: Les joueurs forment un cercle. Le meneur de jeu est au centre. Il se place devant un joueur et frappe à son front en disant: "Toc, toc, toc, as-tu vu mon écureuil?" Le joueur doit décrire l'habillement d'un autre joueur, et ce dernier, lorsqu'il se reconnaît, doit courir autour et entre les joueurs pour déjouer celui qui lui court après, c'est-à-dire le meneur de jeu. Lorsque le meneur de jeu se trompe de chemin, ou qu'il attrape le joueur, ce dernier devient meneur de jeu.

47. BOULEDOGUE

Déroulement: Deux lignes droites parallèles. Les joueurs se placent tous sur l'une d'elles. Le meneur de jeu leur fait face, à mi-chemin des deux lignes. Les joueurs doivent gagner la ligne d'en face sans se faire toucher par le meneur de jeu. Les joueurs touchés aident le meneur à toucher ceux qui restent.

48. PIERRE APPELLE PAUL

Déroulement: Les joueurs s'assoient en cercle. On nomme un joueur "Pierre", et celui qui est à côté de lui s'appellera "Paul". A côté de Paul ce sera le numéro 1, puis le no 2, jusqu'à Pierre. Le jeu commence par Pierre, qui dit: "Pierre appelle le no 2 (ou tout autre numéro). Le numéro 2 répond: "Numéro 2 appelle le numéro..."

49. L'ÉPERVIER

Déroulement: L'épervier se place au centre du terrain. Chaque joueur se cache dans un refuge (cercle sur le sol, pied d'un arbre...). Au signal, on quitte son refuge pour un autre refuge.
Les joueurs touchés par l'épervier deviennent ses aides: tous se tiennent par la main, de façon à former une chaîne. Seuls les éperviers à chacun des bouts de la chaîne peuvent capturer ceux qui sont encore en liberté.

50. PSYCHIATRE

Déroulement: On forme un cercle. Un joueur, le psychiatre, doit trouver la maladie qui affecte chaque autre joueur: l'un se prend pour son voisin de droite, l'autre pour le psychiatre, etc.

51. CLIN D'OEIL

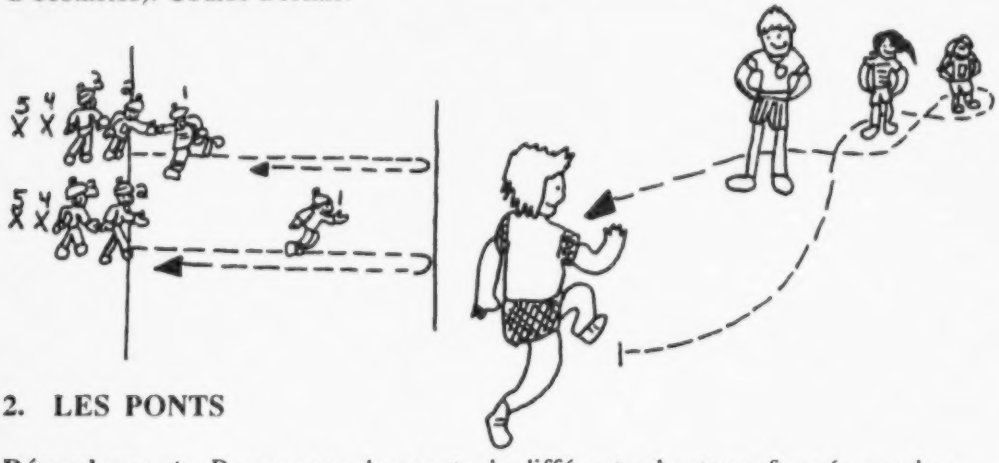
Déroulement: On forme un cercle. Un joueur fait le détective; il doit trouver le brigand. Ce dernier fait des clins d'oeil aux autres joueurs, qui répondent en se couchant au sol.
Un bon détective n'a pas à attendre que tous soient au sol avant de découvrir qui est le brigand.

52. VOS IDÉES DE JEUX D'ACTIVITÉS PHYSIQUES

E JEUX DE PARCOURS

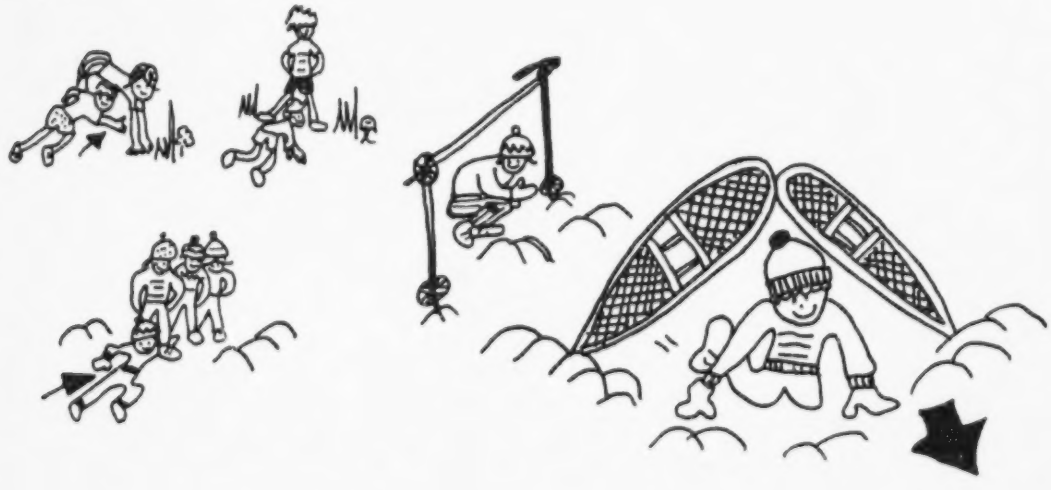
1. COURSES

Déroulement: Franchir aller et retour, le plus rapidement possible, une distance plus ou moins grande.
Variantes: Course d'obstacles (des joueurs peuvent faire office d'obstacles). Course à relais.



2. LES PONTS

Déroulement: Passer sous des ponts de différentes hauteurs formés par des joueurs. D'autres joueurs peuvent faire office d'obstacles disséminés entre les ponts.



3. RAMPER

Déroulement: Ramper sur une distance plus ou moins grande: sur le ventre, sur le dos, pieds ou mains devant, en se servant uniquement des bras.
Variante: Ramper sous des objets: bâtons de ski plantés en pignon, table à pique-nique, etc.

4. LA BROUETTE

Déroulement: Se déplacer à deux sur une distance plus ou moins longue: un joueur marche sur les mains pendant qu'un autre lui tient les jambes.

5. LA SAUTERELLE

Déroulement: Sautiller sur un pied en tenant la jambe levée de son partenaire. Chercher à l'entraîner hors d'un espace donné.

6. LES PENTES

Déroulement: Sur un terrain en pente, effectuer des montées et des descentes à reculons, latéralement, en faisant des zigzags, au pas de course.

BIBLIOTHÈQUE CENTRALE
C.E.C.M.

7. L'AVEUGLE

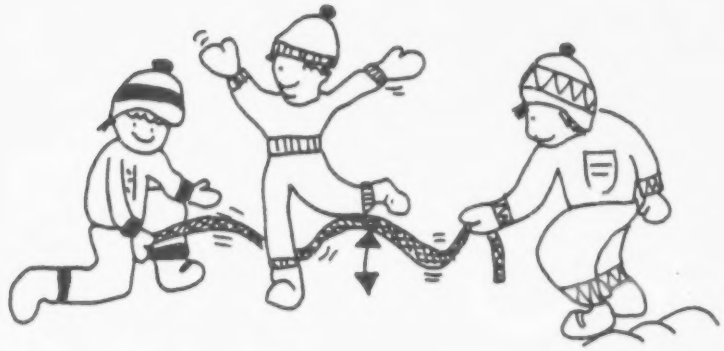
Déroulement: Se déplacer sur un parcours jonché d'objets divers, les yeux bandés, en se laissant guider par les directives verbales d'un coéquipier

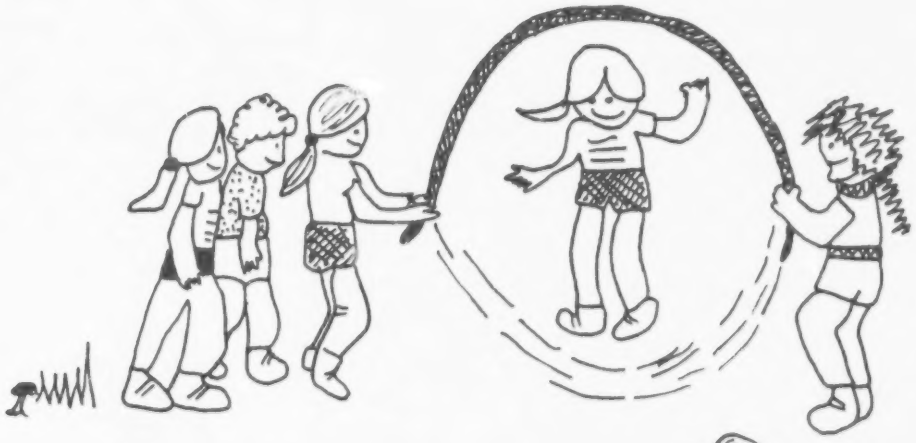
8. LES TROIS JAMBES

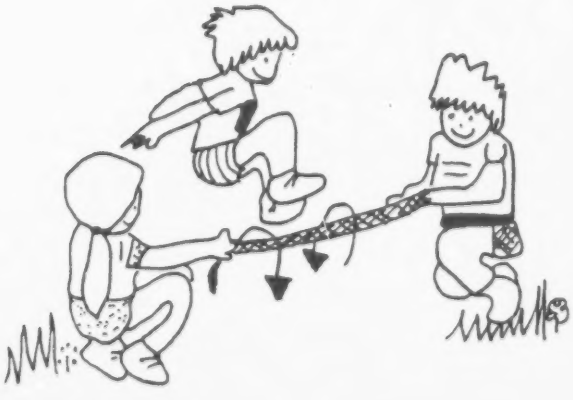
Déroulement: Courir à deux sur "trois jambes". Lier avec un foulard, à la hauteur de la cheville, la jambe droite d'un joueur à la jambe gauche d'un autre.

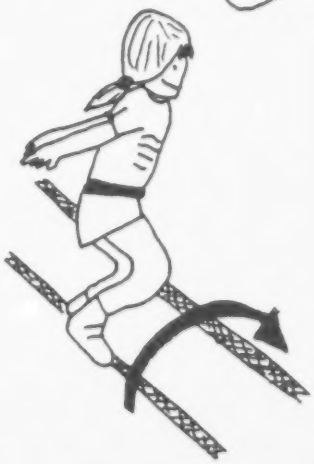
9. LE SERPENT

Déroulement: Sauter par-dessus une corde qu'on fait osciller de droite à gauche ou de haut en bas.
Variante: Sauter à la corde; y aller de toutes les formes de sauts connues.



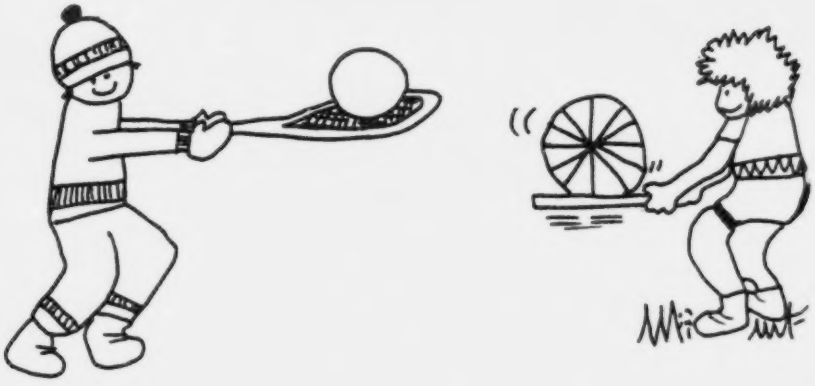






10. TRANSPORT D'OBJETS

Déroulement: Transporter des objets en équilibre sur un bâton.
Variantes: Sans l'aide des mains, transporter un objet sous le menton, entre les genoux, etc.



11. LES CIBLES

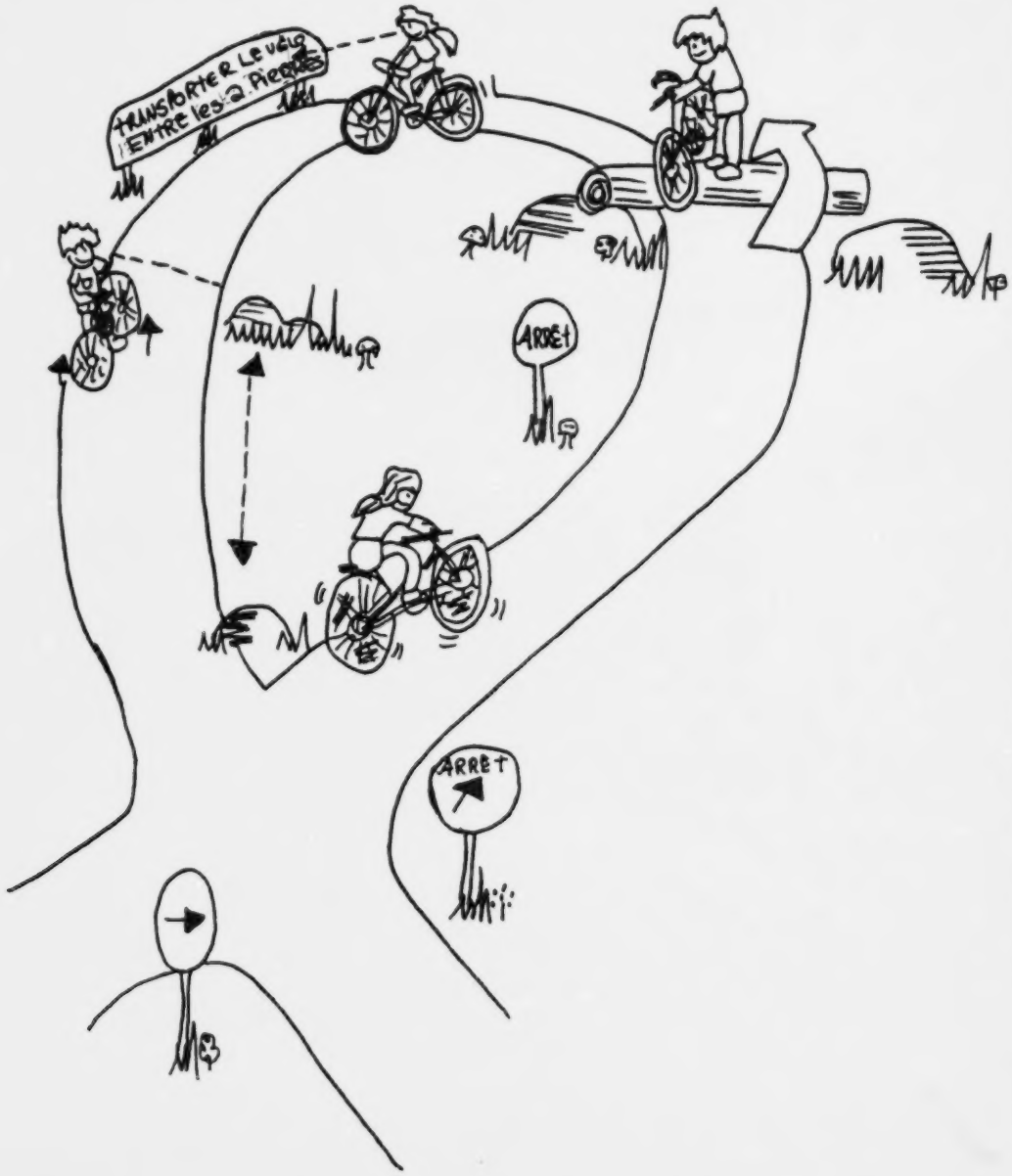
Déroulement: Lancer des balles de neige sur des cibles. Jouer aux anneaux (en utilisant des bouteilles comme cibles). À l'aide d'une balle de tennis, d'une balle de neige, d'un ballon ou de quelque autre objet, déplacer ou renverser des objets posés côte à côte ou empilés.

12. PARCOURS DANS UN PARC

Déroulement: Calculer le temps pris pour effectuer un parcours semé d'obstacles. Les manèges d'un parc public (barres, balançoires, etc.) peuvent servir d'obstacles.

13. PARCOURS A VÉLO

Déroulement: Effectuer un parcours balisé ou sillonné d'obstacles qui exigent qu'on s'arrête, qu'on descende de bicyclette, qu'on la porte, qu'on la pousse, etc.



14. VOS IDÉES DE JEUX DE PARCOURS

F JEUX COOPÉRATIFS

1. JEU DE NUMÉROS

Déroulement: Chacun des joueurs se voit donner un numéro (de 0 à 9). Le meneur de jeu nomme un nombre renfermant des chiffres différents: 45, 367, 4890, ou autre. Les joueurs dont le numéro participe à la composition du nombre donné s'assemblent: c'est ainsi, par exemple, que le nombre "quatre mille huit cent quatre-vingt-dix" (4890) va regrouper les joueurs portant les numéro 4, 8, 9 et 0. (S'il y a moins de dix joueurs, il faudra sacrifier des numéros. S'il y a plus de dix joueurs, il faudra créer une ou d'autres équipes, complètes ou pas.)

2. NOVA

Déroulement: On forme des équipes de trois membres ou plus. Chaque équipe forme un cercle. On fait une nova: on lève les bras à 45° et on place les mains paumes contre paumes. On ferme les yeux, la nova explose. On recommence.

3. POINTS D'APPUI

Déroulement: Les joueurs écoutent les deux consignes du meneur de jeu puis s'exécutent. La première consigne porte sur l'assemblage des joueurs: individuellement, deux par deux, trois par trois... La seconde consigne porte sur le nombre de points d'appui au sol que doivent prendre les joueurs: par exemple, le meneur de jeu dit à une équipe de quatre joueurs de s'appuyer sur trois points au sol.

4. GYMNASTIQUE COOPÉRATIVE

Déroulement:

Face à face	2x2 ou 4x4
Dos à dos	2x2 ou plus
Chameau	2x2
Avion	2x2
Planche à repasser	

5. COLLE-COLLE

Déroulement: Les joueurs se placent en duo autour d'un grand cercle. Chaque duo prend possession d'un cerceau dans lequel il se tient debout. Au centre du cercle, un autre duo dans son cerceau donne des consignes à caractère physique: "mains dans les mains", "front contre front", "bras en l'air", "sautez sur un pied", etc. Le jeu se poursuit jusqu'à ce que soit donnée la consigne (en criant "colle-colle") de changer de partenaire et de cerceau. Les deux derniers joueurs à former un nouveau duo, dans un tout nouveau cerceau, se retrouvent au centre comme donneurs de consignes.

6. JEU DE LA PÊCHE

Déroulement: Les joueurs courent dans la direction indiquée par le meneur de jeu (la direction change souvent). Quand le meneur dit "pêcheur", tous doivent se trouver deux par deux et imiter le pêcheur sur son banc. S'il dit "sardine", tous se lèvent et se pressent les uns contre les autres. S'il dit "filet", tous forment un cercle autour du meneur de jeu.

7. PRÉSENTATION DE MON AMI

Déroulement: Assis en cercle, chacun des joueurs présente son voisin de droite, simplement en nommant son nom, ou en le décrivant brièvement.

8. FORMES HUMAINES

Déroulement: Par groupes de trois ou plus, les participants forment avec leurs corps (sur le plancher) une lettre, un chiffre, un animal.

9. PULSIONS

Déroulement: Tous les joueurs, sauf un, s'asseoient en cercle et se donnent la main. La transmission du message prend la forme d'une pression sur la main de son voisin. Le meneur du jeu envoie le premier message. Au bout d'un temps, le joueur qui était jusque-là absent du jeu s'amène au centre et essaie de deviner où la transmission du message en est rendue, et ce avant que celle-ci ne revienne à son point de départ.

10. TOUPIE FOLLE

Déroulement: Trois joueurs forment un cercle en se tenant par la main. L'un d'eux a un foulard attaché derrière, à son pantalon. Les trois joueurs tournent de façon à empêcher un autre joueur d'attraper le foulard.

11. MÉIOSE

Déroulement: Deux joueurs se tiennent par la main pour former un insecte. Chacune des mains libres de l'insecte essaie de toucher à un joueur qui se joindra à l'insecte. Quand quatre joueurs forment l'insecte, il y a méiose, donc division de l'insecte en deux équipes de deux qui essaient d'agripper d'autres joueurs, seuls, qui se sauvent. Le jeu se termine quand tous les insectes sont regroupés par deux.

12. BLOP BLOP

Déroulement: Deux joueurs se tiennent par la main pour former un insecte. Chacune des mains libres de l'insecte tente de manger un individu en le touchant. Chacune des victimes de l'insecte augmente la grosseur de ce dernier, qui finalement absorbera tout le groupe.

13. MACHINE À BISCUITS

Déroulement: Les joueurs forment deux lignes continues (épaule contre épaule) l'une en face de l'autre. Chaque joueur tient les bras (à l'horizontale) de son vis-à-vis. Un joueur laissé de côté grimpe à l'un des bouts de cette "machine à biscuits" dont les rouleaux sont les bras des joueurs. Les rouleaux transportent le biscuit d'un bout à l'autre, pour qu'il cuise à point.

14. ROULEAU A PÂTE

Déroulement: Les joueurs se couchent sur le ventre, serrés l'un contre l'autre. Un autre joueur tourne sur lui-même (comme un rouleau à pâte) sur cette pâte humaine. Il s'étend à son tour sur le ventre. Chaque joueur refait le même manège.

15. USINE DE BOTTES

Déroulement: On ôte ses souliers et on les mêle à ceux des autres. Puis chacun enfile des souliers (différents l'un de l'autre) qui ne sont pas les siens. Chacun doit aller vers autrui et trouver, pour chaque soulier qu'il porte, le soulier avec lequel il recréera la paire.

16. LES NOEUDS

Déroulement: Six ou huit personnes forment un cercle. Chacun doit saisir la main droite, puis la main gauche d'un joueur qui n'est pas immédiatement à sa droite ou à sa gauche. Le jeu consiste à former un nouveau cercle sans rompre ces liens.

17. CERCLE D'AMIS

Déroulement: Six joueurs forment un cercle. L'un d'eux va à l'intérieur du cercle et, les yeux fermés, se laisse tomber comme une quille. Les autres l'empêchent de choir complètement.

18. L'AUTOBUS

Déroulement: On transporte à bout de bras un des siens sur un matelas. On s'aperçoit que c'est peu pesant.

19. MARSUPILAMI

Déroulement: On joue à marcher sur la queue de l'autre (corde dont un bout est fixé au bas du dos). La victime court après son persécuteur.

20. RELAIS DE BÂTON

Déroulement: Le groupe forme un cercle. Chacun possède un bâton du type manche de balai, qu'il tient droit devant lui. Au signal, les bâtons se mettent à défiler, le plus rapidement possible, du côté prescrit par le meneur de jeu.

21. ATTELAGE

Déroulement: On joue deux par deux, l'un derrière l'autre. Les deux joueurs forment un attelage en tenant deux bâtons, un dans chaque main. Le joueur à l'avant (le cheval) est aveugle; le joueur à l'arrière (le cocher) le dirige en imprimant aux bâtons des mouvements en conséquence.

22. MILLE-PATTES

Déroulement: Tournés vers l'avant, tous s'assoient à califourchon sur un banc suédois. Le groupe s'imagine un mille-pattes: tous devront donc, pour avancer, coordonner leurs mouvements.
Variante: On marche à quatre pattes, les genoux sur le sol et les mains sur les chevilles de celui qui nous précède. Le mille-pattes peut traverser une montagne formée de matelas, ou franchir tout autre obstacle.

23. JEUX AVEC MATELAS DE GYMNASTIQUE

Déroulement: Cinq joueurs par matelas. On leur demande:
- d'ouvrir un tunnel sous le matelas
- de le soulever sans s'aider de leurs mains
- de se cacher complètement sous le matelas
- de se cacher sous le matelas, mais en laissant dépasser une partie de leur corps
- de s'étendre sur le matelas, de façon à le rendre le plus invisible possible

24. TAPIS MAGIQUE

Déroulement: Cinq joueurs par tapis. Au prononcé (par le meneur de jeu) de la formule magique, un des joueurs (couché sur le tapis) se laisse transporter par les quatre autres.

25. LE SCULPTEUR

Déroulement: On forme des équipes de trois: un sculpteur aveugle explorera la forme qu'aura prise un modèle, pour ensuite réaliser, avec un joueur tenant lieu de pâte à modeler, la forme qu'il vient d'explorer.

26. MONARQUE

Déroulement: Le monarque essaie d'atteindre un des joueurs avec un ballon de caoutchouc mousse. Mais il n'a pas le droit de se déplacer quand il est en possession du ballon. Tout joueur touché par le ballon devient monarque. Les monarques peuvent s'échanger le ballon. Le jeu se termine quand tous sont monarques.

27. LIMONADE

Déroulement: Deux équipes placées en ligne se font face à un mètre de distance. L'équipe A dit "Bonjour" à l'équipe B, qui lui répond: "Bonjour". A demande à B: "D'où venez-vous?" et B donne le nom d'une ville (nom choisi précédemment par les membres de l'équipe). Puis A demande à B: "Et que faites-vous?" B commence à imiter le métier (choisi précédemment), et A tente de trouver, en nommant à haute voix, le métier en question. Dès qu'est trouvé le bon métier, l'équipe B court vers une ligne de but, poursuivie par l'équipe A. Les joueurs touchés changent d'équipe. Les deux équipes jouent tour à tour l'équipe A et l'équipe B.

28. ROCHE, PAPIER, CISEAUX

Déroulement: Même scénario que pour la limonade, sauf que les deux équipes, au lieu de rivaliser à partir d'un métier à deviner, le font dans le cadre d'une partie de roche, papier, ciseaux (le perdant se fait poursuivre). La roche l'emporte contre les ciseaux, le papier contre la roche, et les ciseaux contre le papier.

29. PATATE CHAUDE

Déroulement: Assis en cercle, les joueurs s'échangent la patate chaude. Le meneur de jeu, qui ne regarde pas le cercle, crie "patate chaude". Le joueur qui a la patate sort du cercle, rejoint le meneur de jeu, puis dit un chiffre. Le meneur de jeu et lui-même crieront "patate chaude" immédiatement après avoir compté jusqu'à ce chiffre. Comme ça jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'un seul participant avec la patate chaude.

30. JEAN-DIT

Déroulement: Les joueurs se placent sur une ligne, à une certaine distance du meneur. Quand ce dernier donne une consigne après qu'il eut dit "Jean dit", tout le monde s'exécute. Mais si une consigne est donnée sans que la formule "Jean dit" ait d'abord été prononcée, personne ne doit bouger. Celui qui bouge est éliminé. Pour éviter que les joueurs soient éliminés, on forme deux équipes: le joueur pris en défaut change d'équipe, et on continue.

31. BIBITTE COLLANTE

Déroulement: Deux par deux, avec un ballon tenant lieu de bibitte. Le meneur de jeu invite les membres de chaque duo à placer la bibitte collante entre leurs fronts, leurs genoux, leurs hanches, etc. Il peut leur demander de se déplacer avec la bibitte. Il peut augmenter la difficulté en augmentant le nombre de bibittes collantes (ballons).

32. PETIT MOTEUR

Déroulement: Chaque joueur met un sac de fèves sur sa tête. Il est interdit de se servir de ses mains pour maintenir le sac en place. Tout en suivant les consignes de déplacement du meneur de jeu, chacun prend garde d'échapper son petit moteur, sinon il sera en panne (il ne pourra plus bouger) jusqu'à ce qu'un joueur roulant sans ennui ne se porte à son secours en replaçant son moteur sur sa tête.

JEUX DE PARACHUTE

33. LA MER

Déroulement: Faire des vagues petites, grosses, immenses.

34. L'ASSIETTE

Déroulement: Les joueurs, regroupés autour d'un parachute, se penchent vers l'arrière afin de tendre la toile et de faire l'assiette. Les plus légers se promèneront sur l'assiette comme s'ils étaient sur la lune!

35. LE PARAPLUIE

Déroulement: Les joueurs lèvent le parachute au bout de leurs bras, et ils s'en servent comme parapluie.

36. LE CHAMPIGNON

Déroulement: Faire le parapluie, puis avancer vers le centre pour former un énorme champignon.

37. L'AUTRUCHE

Déroulement: Les joueurs hissent à bout de bras un parachute qu'ils encerclent. Puis, s'étant jetés à plat ventre, ils passent la tête sous ce parachute, que chacun rabat comme un capuchon.

38. LA TENTE

Déroulement: Faire un champignon et s'asseoir sur le bord intérieur du parachute, de façon à former une tente.

39. LE POPCORN

Déroulement: Le parachute sert de chaudron, et plusieurs balles et ballons servent de grains de maïs. On les fait éclater en faisant des vagues avec le parachute.

40. OLÉ!

Déroulement: On dépose un ballon sur un parachute qu'on a tendu comme une assiette. Puis on manoeuvre de façon à faire choir le ballon par le trou du parachute, au centre.

41. LES MONTAGNES RUSSES

Déroulement: Rouler un ballon de plage sur la bordure du parachute, en levant et en abaissant les bras.

42. LES MONTAGNES

Déroulement: Faire un champignon et empêcher l'air de s'échapper en fixant la toile au sol. On grimpe à l'assaut de la montagne formée par le champignon.

43. LE CHAT ET LA SOURIS

Déroulement: Tous s'assoient autour du parachute et font de petites vagues permettant à la souris cachée sous le parachute de se sauver du chat (joueur à quatre pattes) qui tente de l'attraper.

44. LES COMPTINES

Déroulement: Chanter des comptines en faisant tourner le parachute comme un carrousel.

45. LE REQUIN

Déroulement: Tous sont assis en cercle, jambes allongées sous le parachute, et font de petites vagues. Quelqu'un jouant le rôle du requin choisit une victime et l'entraîne par les jambes sous le parachute. La victime, qui crie très fort, devient un deuxième requin, et comme ça jusqu'à ce que tous se retrouvent sous le parachute.

46. LE FIL D'ARIANE

Déroulement: Les joueurs forment un cercle. Ils doivent, sans le briser, dévider un rouleau de papier hygiénique qui, chemin faisant, ceinturera chaque taille! Cela fait, on renvide.

47. LA QUEUE DU DRAGON

Déroulement: Deux équipes de cinq joueurs forment chacune un dragon muni d'un foulard en guise de queue. (Les joueurs se tiennent les uns derrière les autres, par la taille.) Le chef de file de chaque dragon convoite la queue du dragon ennemi.

48. LE JEU DES COULEURS

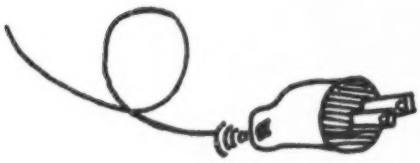
Déroulement: L'action se passe sous un parachute. Le meneur de jeu nomme une couleur. On doit toucher le plus grand nombre de joueurs qui portent un vêtement de la couleur nommée.

49. VOS IDÉES DE JEUX COOPÉRATIFS

CHAPITRE 3

« RESSOURCES »

A Achats
B Transport
C Personnes-ressources



A. ACHATS

1. BRAULT & BOUTHILLIER Tél.: 273-9186
(Arts plastiques et jeux éducatifs)

Pour commander:
Vous mentionnez le numéro de commande 23962-0851, ainsi que votre code postal ou le numéro de votre lieu de travail.

Livraison:
Des frais de livraison de 4.00$ s'appliquent aux commandes inférieures à 50.00$.

2. BOULEVARD "PRODUITS DE BUREAU" Tél.: 449-4449
(Articles de bureau)

Pour commander:
Vous mentionnez le numéro de commande 23902-0852, ainsi que votre numéro de client. Pour avoir votre numéro de client, vous devez donner le numéro de téléphone officiel de votre lieu de travail.

Livraison:
Des frais de livraison de 5.00$ s'appliquent aux commandes inférieures à 35.00$.

Réception et paiement:
- Les factures sont expédiées dans les lieux de travail par le fournissseur lui-même.
- Vous utilisez la procédure de paiement direct, en vous servant du tampon prévu à cet effet.
- Vous acheminez l'original de la facture au Bureau de la comptabilité du Service des ressources financières.

NOTE: Tous les articles qui, dans le catalogue général des marchandises, portent le code d'approvisionnement "4" sont touchés par cette procédure.

SERVICE DES RESSOURCES MATÉRIELLES
LE BUREAU DES APPROVISIONNEMENTS

Directeur : MICHEL BÉLANGER
Sec. : Louise Lajeunesse 6686

Directeur adjoint : Michel Yelle 6658
Sec. : Martine Guégano 6659

Service à la clientèle

Responsable	Rachel Marchand	6687
Aide, conseils et suggestions	Danielle Trudeau	6677
Renseignements: les catalogues	Nicola Del Vecchio	6692
Retour de marchandises	Diane Latour	6676
Enregistrement des réceptions – Demandes plaquettes	Thérèse Pelland	6690
Retards: Demande de matériel	Micheline Paquette	6004
Plaintes et inspection: matériel	Réjean Lefebvre	6689

Pour l'enregistrement des demandes de matériel au système de gestion financière, composez le *6202*

Du lundi au vendredi, de 9:30 à 11:30 et de 13:30 à 15:30

Secteur des achats

Ginette April	6637
Réal Bélisle	6670
Pierre Belle–Isle	6671
Réjean Cloutier	6317
Roger Dawson	6665
Laurent Lamarche	6664
Fernand Lebeuf	6669
Aimé Lemay	6672
Réal Martel	6673

Service des ressources matérielles
Le bureau des approvisionnements

Secteur des achats
Par ordre alphabétique

Famille de produits	Nom de l'acheteur	Tél.
A		
Agrotechnique	PIERRE BELLE – ISLE	6671
Alimentation	GINETTE APRIL	6637
Arts plastiques	LAURENT LAMARCHE	6664
Audio – visuel	ROGER DAWSON	6665
B		
Bibliothèque	FERNAND LEBEUF	6669
Bijouterie	GINETTE APRIL	6637
Buanderie	PIERRE BELLE – ISLE	6671
C		
Cafétéria	GINETTE APRIL	6637
Cartes géogra. – Globe terrestre	FERNAND LEBEUF	6669
Chauffage	AIMÉ LEMAY	6672
Contrats de service	PIERRE BELLE – ISLE	6671
Cordonnerie	ROGER DAWSON	6665
Couture	ROGER DAWSON	6665
D		
Dentisterie	ROGER DAWSON	6665
Dessin technique	ROGER DAWSON	6665
Duplication	ROGER DAWSON	6665
E		
Electricité	AIMÉ LEMAY	6672
Electronique	ROGER DAWSON	6665
Electrotechnique	ROGER DAWSON	6665
Electro – ménager	GINETTE APRIL	6637
Emballage – Manutention	AIMÉ LEMAY	6672
Entretien ménager	RÉAL MARTEL	6673
F		
Fenêtre – Mur – Récouvrement	PIERRE BELLE – ISLE	6671
Fourniture de bureau	LAURENT LAMARCHE	6664
H		
Huile à chauffage	PIERRE BELLE – ISLE	6671
I		
Imprimerie	RÉAL MARTEL	6673
Infor. (Logiciel – Progiciel)	RÉJEAN CLOUTIER	6317
Infor. (Micro – ordinateurs)	RÉJEAN CLOUTIER	6317
Infor. (Bureautique)	RÉJEAN CLOUTIER	6317
J		
Jeux éducatifs	LAURENT LAMARCHE	6664

Famille de produits	Nom de l'acheteur	Tél.
L		
Lingerie	GINETTE APRIL	6637
Livre	FERNAND LEBEUF	6669
M		
Machine de bureau	ROGER DAWSON	6665
Machinerie	RÉAL MARTEL	6673
Manuel	FERNAND LEBEUF	6669
Matériaux de construction	AIMÉ LEMAY	6672
Matériel de science	FERNAND LEBEUF	6669
Mécanique automob.	RÉAL MARTEL	6673
Menuiserie	AIMÉ LEMAY	6672
Meubles	LAURENT LAMARCHE	6664
Musique	ROGER DAWSON	6665
P		
Papiers fins et cartons	PIERRE BELLE – ISLE	6671
Peinture	AIMÉ LEMAY	6672
Plomberie	AIMÉ LEMAY	6672
Q		
Quincaillerie	AIMÉ LEMAY	6672
R		
Réfrigération	RÉAL MARTEL	6673
Réliure	RÉAL MARTEL	6673
Rembourrage	PIERRE BELLE – ISLE	6671
S		
Sécurité	PIERRE BELLE – ISLE	6671
Serrurerie	AIMÉ LEMAY	6672
Service de santé	ROGER DAWSON	6665
Soins esthétiques	GINETTE APRIL	6637
Soudure	AIMÉ LEMAY	6672
Sports	GINETTE APRIL	6637
T		
Tissage	ROGER DAWSON	6665
U		
Uniformes	PIERRE BELLE – ISLE	6671
V		
Véhicule moteur	RÉAL MARTEL	6673
Ventilation	RÉAL MARTEL	6673
Vitrerie	RÉAL MARTEL	6673

B. TRANSPORT

1.	**Autocar Dumbo** Repentigny, Québec	**Tél.: (514) 582-6545**
2.	**Caron et Laurier Ltée**	**Tél.: (514) 437-0195**
3.	**Idéal Transport**	**Tél.: (514) 437-0195**
4.	**Jonas**	**Tél.: (514) 695-2090** **Tél.: (514) 695-7515**
5.	**Lachapelle**	**Tél.: (514) 474-3284**
6.	**Leboeuf Ltée**	**Tél.: (514) 648-4891**
7.	**Mongeau Transport**	**Tél.: (514) 521-3440**
8.	**St-Léonard Transport** St-Léonard, Québec	**Tél.: (514) 352-2330**
9.	**Terremont**	**Tél.: (514) 272-2327**
10.	**Transco Lasalle** Ville Lasalle, Québec	**Tél.: (514) 363-4315**
11.	**Transco Montréal-Nord** St-Léonard, Québec	**Tél.: (514) 648-8625**

<u>Petits autobus</u> **(environ 20 places)**

12.	**Autobus Gaudette Inc.**	**Tél.: (514) 321-3352**
13.	**Leboeuf Ltée**	**Tél.: (514) 648-4891**
14.	**Terremont**	**Tél.: (514) 272-2327**

C. PERSONNES-RESSOURCES

1.0 ACTIVITÉS CULTURELLES

1.1 Arts plastiques

1.11 Atelier de bricolage thématique — **Tél.: (514) 627-7761**
Réf.: Brigitte Prévost

1.12 Atelier de caricatures et de bandes dessinées — **Tél.: (514) 627-7761**
Réf.: Brigitte Prévost

1.13 Atelier de figurines de céramique — **Tél.: (514) 678-2080 Poste: 360**
Réf.: Gervais Gosselin

1.14 Cervoliste Denis Trudel Atelier de cerfs volants — **Tél.: (418) 667-9313**
Réf.: Denis Trudel

1.15 Masque rêverie — **Tél.: (514) 987-9778**

1.16 Un monde à ma fantaisie Enr. — **Tél.: (514) 955-4975**
Fabrication, animation et ateliers de marionnettes, masques et maquettes

1.2 Cirque et clowns

1.21 Animaclown — **Tél.: (514) 522-4263**

1.22 Atelier de cirque — **Tél.: (514) 845-2155**

1.23 Clownerie (La) — **Tél.: (514) 622-5515**

1.2 Cirque et clowns (suite)

1.24 Dynamo Théâtre	**Tél.:**	**(514) 274-7644**
1.25 Ecole nationale de cirque	**Tél.:**	**(514) 982-0859**
1.26 Magicien Bedo	**Tél.:**	**(514) 646-6302**
1.27 Magicien Dralin	**Tél.:**	**(819) 844-2328**
1.28 Production La Kiri	**Tél.:** **Tél.:**	**(514) 497-2141** **(514) 731-2313**
1.29 Zigue en folie Réf.: Serge	**Tél.:**	**(514) 728-8504**

1.3 Danse

1.31 Ballet-jazz Réf.: Céline Martin	**Tél.:**	**(514) 722-9305**
1.32 Ballet-jazz, ballet classique, ballet rythmique et rap Réf.: Marie-Josée Roy	**Tél.:**	**(514) 582-7063**
1.33 Ecole de danse	**Tél.:**	**(514) 629-4514**
1.34 Ecole de danse Rock'n Roll Réf.: Daniel Vinet	**Tél.:**	**(514) 354-8458**

1.4 Théâtre

1.41 Art dramatique Réf.: Saint-François-Xavier	**Tél.:**	**(514) 596-5875**

1.4 Théâtre (suite)

1.42 Improvisation (Ville de Mtl.) **Tél.: (514) 274-1761**
Réf.: Claude Guillemette

1.43 Théâtre Biscuit **Tél.: (514) 845-7306**

1.44 Théâtre de Carton **Tél.: (514) 647-3061**
Longueuil, (Québec)

1.45 Théâtre de la source **Tél.: (514) 527-5797**

1.46 Théâtre La Pointe du moulin **Tél.: (514) 598-7753**
Tél.: (514) 524-4989

1.5 Musique

1.51 Je m'amusique (cassettes) **Tél.: (514) 495-1222**
(Mélodies à exécuter avec accompagnements d'orchestre)
Réf.: Les Editions l'Image de l'art

1.52 Musique, activités multi-art **Tél: (514) 365-8268**

2.0 ACTIVITÉS PHYSIQUES

2.1 Action plein air 2001 **Tél.: (514) 278-3832**
(mur d'escalade mobile)

2.2 Acti-Max **Tél.: (514) 447-3426**
(animation, jeux coopératifs)

2.3 Omnikin **Tél.: (514) 466-7370**
(Kinball, jeux coopératifs)

2.4 Tae Kwon Do **Tél.: (514) 585-1497**
Réf.: Yvon Villeneuve

3.0 DIVERS

3.1	**Apiculteur** Réf.: Michel Lauzon	**Tél.: (514) 721-4678**
3.2	**Association des tout-petits** Conférences, stages pour éducateurs	**Tél.: (514) 524-5720**
3.3	**Boule de neige** Mascotte de la fête des neiges	**Tél.: (514) 872-0210**
3.4	**Club des 4-H**	**Tél.: 1-800-463-4538**
3.5	**Echecs et Maths**	**Tél.: (514) 278-5292**
3.6	**Journée western** Journée western, manèges avec quatre poneys. Réf.: Maurice Daoust	**Tél.: (514) 452-4423**
3.7	**Petits Débrouillards (Les)** Réf.: Brigitte Prévost	**Tél.: (514) 251-7636** **Tél.: (514) 627-7761**
3.8	**Plate-forme Pédagogique** Aide pour la conception d'un programme. Réf.: Maryse Lavallée	**Tél.: (514) 382-4266**
3.9	**Police Jeunesse** Animation sur la sécurité et la prévention.	**Tél.: (514) 280-2243**
3.10	**Rêvothèque** Jeux de communication des rêves.	**Tél.: (514) 328-9853**
3.11	**Service d'animation Héritage**	**Tél.: (514) 875- 0327**

4.0 VOS PERSONNES-RESSOURCES

BIBLIOGRAPHIE

Actimax, Location de jouets géants gonflables, Montréal (Tél.: 447-3426).

Collectif, 48 activités pour les 5 à 12 ans (fiches pratiques), Regroupement des garderies des Cantons de l'Est, Sherbrooke, 1991.

Collectif, Education physique pour les enfants d'âge préscolaire (sous forme de fiches), Commission scolaire des Trois-Rivières, Hull, 1991.

Collectif d'ENJEU, Fichier pédagogique, Environnement Jeunesse, Montréal.

Collectifs, Trousse d'expression dramatique, Animation théâtrale pour les enfants, La marionnette, c'est pas bébé lala, Le petit manuel des coulisses, L'écriture dramatique l'écriture scénique, L'improvisation "Brisez la glace!", Théâtre action, Ottawa, 1981.

Collectif, Mini-trousse en pédagogie de la coopération, Centre d'éducation interculturelle et de compréhension internationale, Montréal, 1991.

Collectif, La magie des idées (sous forme de fiches), Association des services de garde en milieu scolaire du Québec, Montréal, 1992.

Collectif, Imagine et moi... (matériel didactique pour l'éveil aux langages artistiques), Les éditions L'image de l'art, Montréal

Dubuc Suzanne, Major Henriette. Marionnettes sans fils Marionnettes faciles, Les Éditions Héritage inc, Québec, 1991.

Desrosiers Pauline et Tousignant Marielle. Allons jouer dehors, éditions du Pélican, Québec Canada 1978.

Hydro-Québec, La course électrique (Jeu pour les 4 à 12 ans), Montréal, 1993.

Musée national des sciences et de la technologie, Ciel Info, Ottawa. (Publication gratuite toutes les saisons)

BIBLIOGRAPHIE (suite)

Association des camps du Québec, Répertoire des camps du Québec, Montréal. (Publication chaque année)

Sélection du Reader's Digest, 1000 jeux pour tous, Sélection du Reader's Digest, Montréal Canada, 1978.

Weber K., Laroche Serge, Programme: "Coin du penseur", éditions SRA, 1975.